

# Official PlayStation®

№ 7 '99

РОССИЯ

ВНИМАНИЕ !  
КОНКУРС  
NAMCO



**Legacy of Kain: Soul Reaver**  
**Ace Combat 3 Electrosphere**  
**Tekken Tag Tournament**  
**Road Rash Unchained**  
**Jet Moto 3**  
**Mortal Kombat Special Forces**  
**Chocobo Racing**  
**Warzone 2100**  
**Vigilante 8 Second Offence**  
прохождение:  
**Populous the Beginning**  
**Need for Speed: Road Challenge**



# ВНИМАНИЕ! В Августе ВСТРЕЧАЙТЕ:



С АВГУСТА '99 «СТРАНА ИГР» будет выходить в новом формате: финская полиграфия, новый дизайн, новые рубрики, постер в каждом номере...

С АВГУСТА '99 в продаже НОВАЯ ГАЗЕТА — «СТРАНА РС ИГР»  
ТОЛЬКО для поклонников игр на РС. Формат А3. Никаких приставок  
самая свежая информация, авторитетные авторы

# Official PlayStation

№ 7 '99  
РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

## GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компания» (учредитель)  
Дмитрий Агаруна (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

## Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) boris@gameland.ru  
Михаил Разумкин (технический редактор)  
Виталий Гербачевский (корректор)

## Дизайн, Верстка:

Сергей Лянге, Иван Солякин

## Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

## Рекламная служба:

Игорь Пискунов  
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211  
e-mail: igor@gameland.ru

## Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,  
Савелий Анташян samvel@gameland.ru  
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230  
Факс офиса: (095) 125-0211  
Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.6, ст. метро «Курская».

## Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: oprm@gameland.ru

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

Заказ № 2615

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,  
Москва, ул. 1905 года, дом 7

Official PlayStation Magazine, Russia



## Здравствуйте, уважаемые читатели!

Тот номер, который вы держите в своих руках не совсем обыччен. Все дело в том, что именно в нем вы сможете впервые за долгие месяцы вновь принять участие в организуемых нами конкурсах и викторинах, победители которых получат великолепные призы. Надеюсь вам это понравится и вы примите активное участие в нашем новом начинании.

**P.S.** Со следующего номера в нашем журнале начинается конкурс рисунков читателей! Ждем ваши работы.

**Главный редактор ОРМ Россия Борис Романов и принимавшие участие в создание журнала авторы: Лев Платонов, Александр Щербаков, Дмитрий Полюхов, Михаил Разумкин, Андрей Белкин, Алексей Ковалев, Михаил Антонов, Данила Стрелков, Роман Стефанцов и Леонид Фитуни.**

## СОДЕРЖАНИЕ



Новая гонка с участием знаменитого Crash'a обещает стать настоящим хитом этой зимы.



Играть за Джеймса Бонда — это больше чем просто круто. Будем надеяться, что EA и MGM подарят нам такую возможность как можно скорее.



## СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<i>Ace Combat 3</i>	<b>14</b>	<i>Legend</i>	<b>38</b>	<i>Star Ixiom</i>	<b>18</b>
<i>Assault: The Retribution</i>	<b>48</b>	<i>Medal of Honor</i>	<b>25</b>	<i>Tekken Tag Tournament</i>	<b>17</b>
<i>Attack of the Saucerman</i>	<b>42</b>	<i>Mortal Kombat Special Forces</i>	<b>31</b>	<i>Tenchi 2</i>	<b>25</b>
<i>Chocobo Racing</i>	<b>44</b>	<i>Need for Speed: Road Challenge</i>	<b>52</b>	<i>Test Drive 6</i>	<b>30</b>
<i>Crash Team Racing</i>	<b>10</b>	<i>Pacman World</i>	<b>20</b>	<i>Test Drive Off-Road 3</i>	<b>28</b>
<i>Dragon Valor</i>	<b>18</b>	<i>Point Blank 2</i>	<b>16</b>	<i>Theme Park World</i>	<b>24</b>
<i>Global Domination</i>	<b>40</b>	<i>Populous the Beginning</i>	<b>62</b>	<i>Tomorrow Never Dies</i>	<b>06</b>
<i>Jet Moto 3</i>	<b>24</b>	<i>Road Rash Unchained</i>	<b>23</b>	<i>V8 Second Offense</i>	<b>32</b>
<i>Kensei: Sacred Fist</i>	<b>50</b>	<i>Sled Storm</i>	<b>22</b>	<i>Warzone 2100</i>	<b>46</b>
<i>Kingsley</i>	<b>26</b>	<i>Soul Reaver</i>	<b>34</b>		

04 Новости

### EXTR?

- 06 Tomorrow Never Dies
- 10 Crash Team Racing

### RULEZ

- 12 Namco: от лошадок до теккенов
- 14 Ace Combat 3
- 16 Point Blank 2
- 17 Tekken Tag Tournament
- 18 Star Ixiom
- 18 Dragon Valor
- 20 Pacman World
- 20 Конкурс

### ECKOPO

- 22 Sled Storm
- 23 Road Rash Unchained
- 24 Jet Moto 3
- 24 Theme Park World
- 25 Medal of Honor
- 25 Tenchi 2
- 26 Kingsley
- 28 Test Drive of Road 3
- 30 Test Drive 6
- 31 Mortal Kombat Sp. Forces
- 32 V8 Second Offense

### ОБЗОР

- 34 Soul Reaver
- 38 Legend
- 40 Global Domination
- 42 Attack of the Saucerman
- 44 Chocobo Racing
- 46 Warzone 2100
- 48 Assault: The Retribution
- 50 Kensei: Sacred Fist

### ТАКТУКА

- 52 Need for Speed: Road Challenge
- 62 Populous the Beginning
- 76 коды

### ПОСЛАНИЯ

78 Письма

## SLED STORM



Компания Electronic Arts давно известна своими высококачественными гонками (вспомните, хотя бы, Need for Speed). В этом номере мы решили взглянуть на два последних проекта данной компании в этом популярном жанре.

## LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

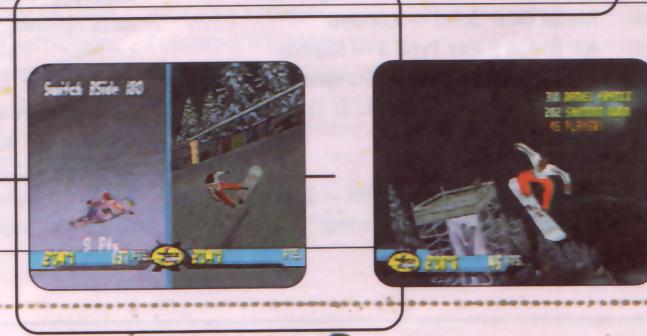
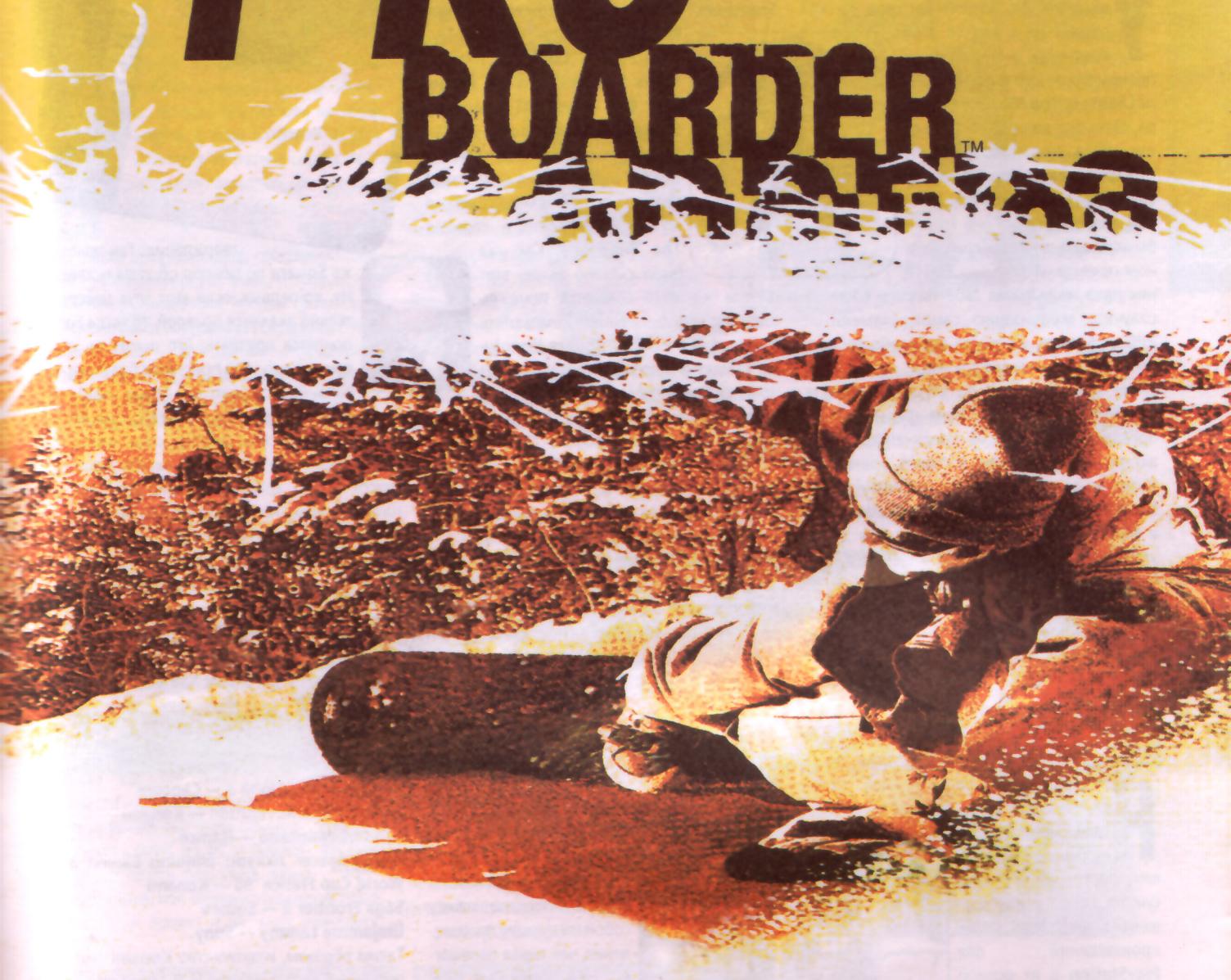


Наконец-то вышел долгожданный **Soul Reaver**. Теперь вы можете узнать, что мы о нем думаем.



Не знаете как пройти новый **Populous**? Не беда! Наше прохождение поможет вам справиться со всеми его проблемами.

# PRO BOARDER



## КУЧА НОВОСТЕЙ ОТ SQUARE

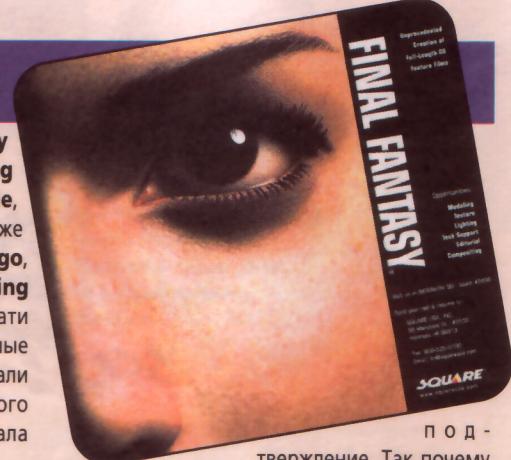
**Y** которой припасено для нас еще немало секретов. Но начнем мы свой рассказ совсем не с игр от этой компании, а с ее первого полнометражного фильма — **Final Fantasy The Movie**, премьера которого должна состояться где-нибудь летом 2001 года. А тем временем ее продюсеры решили опубликовать список актеров, голоса которых они хотели бы услышать в своем грандиозном проекте. И хотя ни один из них пока не выразил свое твердое согласие озвучить экранизацию самой знаменитой RPG от Square, их список все равно достоин публикации в нашем журнале.

Итак, смотрите. Судя по всему, озвучивать главного персонажа в этом фильме будет предложено известному американскому актеру по имени **Alec Baldwin**, известному по таким фильмам, как **Beetlejuice**, **Hunt for Red October**, **The Shadow** и **Mercury Rising**. Помогать же ему в этом нелегком деле, по всей видимости, будут актриса **Ming Na Wen**, прославившаяся своей работой по озвучке Диснеевского мультфильма **Mulan**, а также актеры **James Woods** (озвучка **Disney's Hercules** и пр.), **Donald Sutherland** (снимавшийся в та-



ких фильмах, как **Invasion of the Body Snatchers**, **Backdraft** и **Outbreak**), **Ving Rhames** (**Mission Impossible**, **Pulp Fiction**, **Con Air**), а также **Steve Buscemi** (**Con Air**, **Fargo**, **The Big Lebowski**, **Wedding Singer**, **Armageddon**). Кстати говоря, все вышеперечисленные актеры в свое время озвучивали разные части американского мультипликационного сериала **The Simpsons**. Как уже было сказано выше, этот фильм, который создается исключительно с использованием компьютерной графики в студии **Square Honolulu**, выйдет в мировой прокат (не без помощи **Sony**) где-нибудь в 2001 году.

А пока до нас стали доходить упорные слухи, что жизнь игрового сериала **Final Fantasy** на **PlayStation** не закончится на цифре 8. В частности, ведущий японский игровой журнал **Famitsu** поместил на своих страницах специальный репортаж, из которого можно было сделать вывод, что слухи о выходе в начале следующего года на **PlayStation** (замечу — не на **PlayStation 2**) игры **Final Fantasy IX** могут вскоре найти себе



подтверждение. Так почему же **Square** до сих пор об этом молчит? Ну, во-первых, если этот слух действительно окажется правдой, то тогда **Sony** придется признать, что выход ее следующей игровой приставки будет определенно отложен на более поздний срок. Ну а, во-вторых, у **Square** кроме **Final Fantasy** имеются и другие игры, которые нужно будет еще продать. И, между прочим, список ее игр, которые должны будут поступить в продажу на **PlayStation** до апреля следующего года, включает в себя целых 12 наименований, треть которых нам вообще пока неизвестна. Однако уже в ближайшее время **Square** обещает поделиться с нами своими грандиозными планами и уже официально объявить все свои новые игры. Будем ждать!

## SONY РАЗДАЕТ НАГРАДЫ И ОБЕЩАНИЯ

**Н**ачнем с первого. На прошедшей в середине июня церемонии, на которой ежегодно **Sony** вручает награды своим лучшим партнерам, которые сумели продать наибольшее количество своих произведений для **PlayStation** в их родной Японии, главный приз достался компании **Square**, чья RPG **Final Fantasy VIII** была продана тиражом более 3 миллионов экземпляров.

Второе место в этом году поделили между собой 3 игры, тираж которых превысил, опять же в Японии, отметку в один миллион экземпляров. Во-первых, это головоломка **XI** от самой **Sony**, которая была выпущена в Европе под именем **Devil Dice**. Во-вторых, это третий **Crash Bandicoot**, также от самой **Sony**, который, как выяснилось, приглянулся японцам даже больше, чем американцам и европейцам. Третьей же игрой, проданной тиражом более миллиона копий, стал симулятор машиниста



электричек (не смейтесь) **Densha de GO!** От **Taito**, который вряд ли когда-нибудь будет выпущен за пределами своей родины.

В свою очередь бронзовую медаль поделили между собой следующие произведения, чей тираж перешагнул **FIFA World Cup 1998 — France** — **EA Square**

**Final Fantasy VII International Version** — **Square**

**Densha de GO! 2** — **Taito**

**Brave Fencer Musashiden** — **Square**

**Jikkyou Powerful Pro Baseball '98** — **Konami**

**Star Ocean The Second Story** — **Enix**

**Metal Gear Solid** — **Konami**

**R4: Ridge Racer Type 4** — **Namco**

**Chocobo's Mysterious Dungeons 2** — **Square**

**Simple 1500 Series Vol. 1: The Mahjong** — **Culture Publishers**

**Sukoden 2** — **Konami**

**SD Gundam G Generation** — **Bandai**

**Monster Rancher 2** — **Tecmo**

**Beat Mania** — **Konami**

**Street Fighter Alpha 3** — **Capcom**

**Dance Dance Revolution** — **Konami**

**Tales of Phantasia** — **Namco**

**World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3 ~ World Cup France '98** — **Konami**

**Saga Frontier 2** — **Square**

**Umjammer Lammy** — **Sony**.

Таким образом, издательство **Konami** смогло получить 6 наград, **Square** — 5, сама **Sony** — 3, **Namco** и **Taito** по 2, а **Capcom**, **Tecmo**, **Bandai**, **Culture Publishers**, **EA Square** и **Enix** по одной.

Но самое интересное на этой церемонии произошло чуть позже, когда на сцену поднялся президент **Sony Computer entertainment Ken Kutaragi**. Именно ему досталась честь сообщить публике, что его новое детище, игровая система, которую мы пока называем **PlayStation 2**, будет впервые представлена публике семнадцатого сентября этого года на проходящей вот уже в который год Токийской выставке игр. Наша редакция собирается самолично посетить это мероприятие и рассказать вам о том, что мы там видели.

## EA ПОДРУЖИЛАСЬ С SNK

**И** пообещала, по крайней мере американским журналистам, выпустить за пределами Японии целых 2 их проекта, а именно полигонную драку *Fatal Fury Wild Ambition* и некий пока не объявленный проект, по всей видимости, носящий название *Koudelka*. И если о первой из этих двух игр мы вам пока не рассказывали, то о второй мы уже успели поместить свой репортаж в одном из последних номеров нашего журнала.

Но на самом деле дело здесь, собственно говоря, не в название игр. Тот факт, что спустя несколько лет за пределами Японии снова будут выходить игры от ветерана игровой индустрии, компании **SNK** — вот что является действительно интересной новостью для нас и, надеюсь, для вас. А пока нам лишь остается с радостью смотреть на то, как будут в дальнейшем

развиваться события на этом фронте. Но не все так гладко в жизни **Electronic Arts**, как кажется с первого взгляда. За несколько часов до сдачи номера в печать до нас дошла информация о том, что команда разработчиков **Delphine software**

**ware** подала в суд иск против могучей **EA**, обвиняя последнюю во всех смертных грехах. В



частности, данная компания была обвинена в том, что она без ведома разработчиков украда у них «движок» от их гонки **Moto Racer** для своего аналогичного проекта **Supercross**.

2000. Чем закончится данная судебная тяжба, пока неизвестно, но мы надеемся еще вернуться к ней в следующем номере нашего журнала.



## ALONE IN THE DARK 4 ВЫЙДЕТ НА PLAYSTATION

**И**менно такая новость к нам пришла из французского издательства **Infogrames**. Эта игра, предшественница которой положила начало всему жанру ужастиков, так удачно раскрученному сериалом *Resident Evil*, была впервые продемонстрирована на американской выставке **E3**, где она сумела произвести настоящий фурор. Однако в то время она была объявлена к выходу лишь на **PC** и **Dreamcast**. И вот теперь радуйтесь, фанаты **PlayStation**, ибо **Infogrames** решил перевести данный проект и на нашу приставку.



Выход же данной игры запланирован на осень следующего года.

## СЛУХИ ОТ NAMCO

**К**оторая не отстает от **Square** по количеству ходящих вокруг нее слухов. Так, скажем, сразу несколько источников, близких к американскому отделению данной компании, успели нам сообщить о том, что в недрах этой компании недавно приступили к разработке третьей части стрелялки *Time Crisis*, которая будет создана эксклюзивно для **PlayStation**. А где же, вы спросите, вторая часть? По всей видимости, она так и останется навечно в залах игровых автоматов, и все потому, что для ее перевода мощностей **PS** явно не хватило бы.

## EIDOS МЕНЯЕТ ИМЯ

**X**орошо, что пока не свое. На самом деле данное издательство на днях объявило, что их многообещающий проект *Omkron*, о котором мы писали в одном из прошлогодних номеров нашего журнала, был переименован в *The Nomad Soul*. Компания объясняет это тем, что данное название, якобы, более точно раскрывает сущность этой игры, главной особенностью которой будет возможность игрокам переселять душу своего персонажа в различные тела. *The Nomad Soul* от **Eidos** должна поступить в продажу на **PlayStation** в начале сентября этого года.

## РОБОКОП СНОВА В ИГРЕ

**П**отому что французское издательство **Titus** недавно объявило о покупке им лицензии на производство подобной продукции для различных платформ, включая обе модели **PlayStation** (1 и 2). На какую из них, в конце концов, будет выпущена данная игра, пока не понятно, но, судя по тому, что разработкой первой игры по этой лицензии вскоре займется команда **Xatrix**, известная своей работой над стрелялкой от первого лица **Kingpin** для **PC**, новый **RoboCop** все-таки будет выпущен на новую приставку от **Sony**. Да, кстати, эта игра появится в продаже не раньше конца 2000 года.

# TOMORROW NEVER DIES

Все в этом мире течет, все меняется. Прав был Экклезиаст, говоря о хрупкости самых мощных крепостей и самых уважаемых традиций. Кажется, что консервативная Великобритания является одним из немногих островков постоянства и стабильности в нашем безумном, безумном мире.

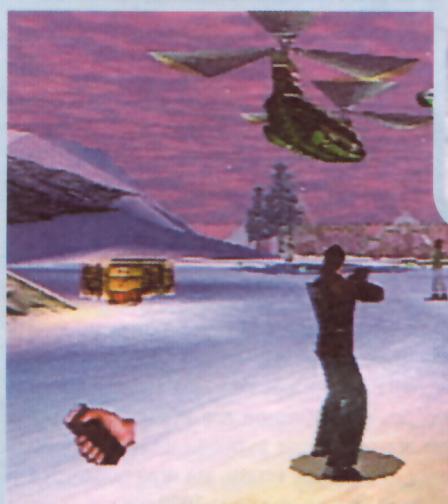
Гвардейцы в медвежьих шапках, лордканцлер в мантии и парике, пятничасовое чаепитие и холодная улыбка Джеймса Бонда, агента 007, давно стали чем-то вроде визитной карточки туманного Альбиона. Но жизнь диктует свои законы: английские принцессы пересели с Ягуаров на БМВ, лорды скоро будут выбираться общеродным голосованием, а ироничный Бонд, чья роль была виртуозно сыграна Роджером Муром, мало-помалу трансформировался в заурядного голливудского громилу с лицом Пирса Броснана.

Две последние серии бесконечной истории о похождениях элегантного британского джентльмена из Интеллиджанс Сервис по своей сути являются красочными рекламными роликами, щедро сдобреными джеймсбондов-

ским колоритом. Бонд, подобно легендарному царю Мидасу, превращает в золото все, к чему прикасается. Продажи автомобилей БМВ увеличились в несколько раз, часы «Омега» побили все рекорды популярности, а игра Golden Eye для Nintendo 64 стала настоящим бестселлером сезона. Естественно, что издатели игр для PlayStation не могли остаться в стороне от такой масштабной раздачи слов. Трудно поверить, но **Tomorrow Never Dies** является первой разработкой для PSX, в которой фигурирует агент 007. Компания Electronic Arts, известная своими высокобюджетными проектами, решила не мелочиться и закупила исключительные права на использование бондовской символики для изготовления видеоигр. Вообще, ребята из EA работают по крупному: вчера скупили на корню весь реслинг, сегодня — Бонда, а завтра, глядишь, доберутся и до «Титаника». Если бы права на «Звездные войны» не были собственноностью Lucas Arts, то EA закупило бы и их.

**Tomorrow Never Dies**, которая должна появиться в продаже нынешней осенью, является типичной качественной игрой в лучших тра-

дициях Electronic Arts. Пока что сложно судить о том, насколько играбельной будет эта шпионская сага, однако уже доподлинно известно, что звук и графика в виртуальной бондиане ничуть не уступят Syphon Filter и прочим флагманам жанра adventure. Разработчики **Tomorrow Never Dies** решили максимально приблизить сюжет и стилистику игры к ее кинематографическому прототипу. Театр, как известно, начинается с вешалки, а видеогра — с заставки. Как и следовало ожидать, заставка нового продукта Electronic Arts представляет собой вариацию на тему классического бондовского клипа с женскими силуэтами, пистолетами «Вальтер-ППК» и прошей суперагентской атрибутикой. Все это представление сопровождается надрывной песней в исполнении Шерил Кроу. Как бы сказал граф Толстой, комильфо. Сценарий **Tomorrow Never Dies** почти полностью аналогичен сценарию одноименного фильма. Злой газетный магнат Эллиот Карвер, этакое среднее арифметическое между Мэрдоком, Херстом и Гитлером, хочет развязать войну между Великобританией и Китаем, дабы заработать на этом кучу денег. Идея не самая свежая. Херст, например, тоже развязал в свое время войну США с Мексикой — и все с помощью печатного слова. Вот она, сила журналистики. Но Эллиот не предвидел того, что его наполеоновские планы будут отредактированы самим Джеймсом Бондом. Агент 007 и его китайская напарница, вооруженные



Постоянно откладываемая **Tomorrow Never Dies** обещает стать одной из самых разноплановых и красочных игр для PlayStation.





шестнадцатью видами холодного и огнестрельного оружия, включая геополитические игрища магната и, если вы будете своевременно и правильно руководить их действиями, должны одержать убедительную победу над воротилами желтой прессы. Но путь к ратной славе долг и тернист. Вам придется преодолеть все препятствия, с которыми уже сталкивался кинематографический Джеймс Бонд, и, плюс к этому, выбраться из пары-тройки экстремальных переделок, которых не было в фильме. Впрочем, все новые приключения вполне сочетаются с бондовским стилем этой игры. В *Tomorrow Never Dies* вас ждет катание на горных лыжах с попутным отстрелом вражеских биатлонистов (помните «Голдфингер»?), подводная одиссея, которая привела бы в ужас самого капитана Кусто, и прочие занимательные аттракционы. Твердая рука, меткий глаз и мгновенная реакция агента 007 не раз уже помогали ему выбираться из сложнейших ситуаций, так что куча виртуальных неподражавших не сможет составить Бонду серьезной конкуренции. Тем более что некоторые уровни игры вам придется проходить за мастера кунг-фу и прочих китайских единоборств, несравненную Вэй Лин. Пока еще нет окончательной ясности по поводу роли Вэй в игре. Судя по всему, ее уравняют в правах с Бондом, то есть в начале игры вы сможете выбрать себе одного из двух персонажей — Джеймса или

Вэй. Но когда *Tomorrow Never Dies* только начинала разрабатываться, сценаристы относились к Вэй как к второстепенному персонажу. Колоритная китаянка должна была несколько разнообразить игру, появившись на двух уровнях в качестве некого бонуса, вроде Кристи в *Alien Resurrection*. По мере разработки игры увеличивалась и степень эмансипации этой дочери Востока. На сегодняшний день, когда *Tomorrow Never Dies* находится в стадии полуфабриката, консервативные мужчины из MGM Interactive сделали очередную уступку феминисткам, расширив зону влияния Вэй Лин еще на несколько уровней. Я практически уверен, что она станет полноправным персонажем игры. В конце концов, это логично с точки зрения игроков и несложно с точки зрения программистов. Консенсус, что называется.

Говоря о технической стороне игры, стоит упомянуть, что ее создатели из MGM Interactive являются авторами ряда вполне качественных разработок в окологиношной области. Помните игру *War Games*? Их работа. Но MGM решили, что совершенству нет предела, и пригласили в соавторы компанию Black Ops. Почему именно Black Ops? «Мы давно знаем этих сплавных парней», — заявил Майкл Гуттентаг из MGM Interactive. — Они делают хорошие игры, и мы отлично знакомы с их принципами и методами. Их взгляд на бондиану полностью соответствует нашим взглядам. Кроме того, их офис располагается в двух кварталах от нашего». Стиль — это одна из самых важных характеристик игры. Стильные персонажи сразу же вызывают симпатии в стане игроков. Вот Гекс, например, имеет свой неподражаемый стиль, который придает ему то, что на языке RPG-игр называется «характером». Джеймс Бонд — это харизма в квадрате. Поэтому *Tomorrow Never Dies* наполнена самыми разными деталями а-ля Бонд: красочные пейзажи, элегантный силуэт супе-

рагента в безупречном костюме, горнолыжные курорты и экзотические женщины. По сути дела, игра не является буквальной калькой с фильма — она, словно картина импрессиониста, отражает представление авторов обо всех джеймсбондовских приключениях. По словам Гуттентага, команда разработчиков добивалась того, чтобы «игроки почувствовали саму атмосферу фильмов о приключениях Джеймса Бонда». Дуэт MGM Interactive и Black Ops не собирался делать игровой ремейк какого-то конкретного фильма. Несмотря на то, что их разработка носит название вполне конкретной кинокартины, она, по сути дела, представляет собой сборник известных сцен из целого ряда серий. Результат, судя по бета-версии *Tomorrow Never Dies*, получается весьма убедительным.

Начиная с самого первого фильма, Джеймс Бонд пользуется разного рода высокотехнологичными разработками благообразного старишка, известного под псевдонимом «Кью». Разработчики *Tomorrow Never Dies* создали целый арсенал шпионских принадлежностей, которые восхитили бы самого изощренного сотрудника лаборатории Интеллиджанс Сервис. Вот, например, гранатомет, вмонтированный в лыжную палку, — правда, очень по-бондовски? Я уже не говорю о микроскопических электронных «жучках», разного рода детонаторах, лазерном оружии и прочих полезных безделушках. Конечно, такое обилие спецоборудования несколько выбивается из общего стиля, ведь по своей природе Бонд всегда был несколько консервативен: автомобиль «Аston-Martin», вино «Шато Латур», коктейль «Мартини-Водка» и любимый пистолет «Беретта». Тем не менее, раз кинематографический Бонд сел за руль мощной БМВ, то и вооружение его видеогрового двойника может претерпеть некоторые изменения. Но, на мой взгляд, такая модернизация отнимает у этой шпионской сказки некоторую часть ее очарования. Зрелищность игры, конечно, возрастает, но где же хваленный стиль? «Беретта», пара ножей в каблуках и прочие архаично-классические приспособления произвели бы больший эффект, чем свер-



хсовременный лучемет, вмонтированный в спутниковый телефон. Ведь это не киберпанк какой-нибудь. С классикой имеем дело, господа, с классикой! Впрочем, разработчики игры все-таки отдали дань традициям. Джеймс Бонд всегда любил использовать снайперскую винтовку, и в **Tomorrow Never Dies** вам не раз придется прибегнуть к этому оружию дальнего боя. Вот вы прокрались на секретную базу Карвера. Скрытность и ловкость на этом уровне будут важнее силы и огневой мощи. Как сражаться с многочисленными врагами, окружающими вас со всех сторон? Естественно, с помощью винтовки. Когда вы припадаете глазом к окуляру оптического прицела, то перед вами возникает хорошо знакомое перекрестье. На войне как на войне: бум! — и еще один враг падает замерзть. Причем остальные противники не начинают тупо бегать по округе: искусственный интеллект игры, по утверждениям разработчиков, будет находиться на достаточно высоком уровне. Кстати, AI является одной из совершенно новых разработок Black Ops. Эта компания уже разработала достаточное количество игр, подобных **Tomorrow Never Dies**, так что логично было бы ожидать, что проверенные разработки будут являться основой и новой PSX-овской бондианы. «Ничего подобного», — авторитетно заявляет Джон Ботти, президент Black Ops. — Наша новая игра на семьдесят процентов состоит из абсолютно новых технологических решений. Конечно, некоторые из них еще не доработаны до конца, однако к осени мы собираемся полностью отладить все возможные неточности». К числу «неточностей» пока что относится «интеллектуальная камера», бич и проклятье всех adventure-игр. Разработчики

обещают, что новая система будет самой удобной и самой эффектной из всех, что когда-либо были разработаны в нашем подлунном мире. Это является самым распространенным и самым невыполнимым из всех обещаний авторов видеоигр в этом стиле. Скажу прямо: по моему мнению, единственная действительно хорошая камера, камера с большой буквы «К», была в игре *Silent Hill*. Будем надеяться, что Black Ops повторят подвиг Konami, хотя верится в это с трудом.

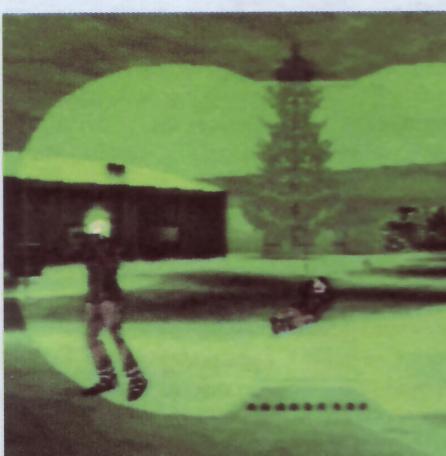
### **Tomorrow Never Dies**

должна быть достаточно масштабной игрой. Майкл Гуттентаг обещает, что для окончательной победы над зловещим газетчиком Бонду придется преодолеть как минимум десять уровней, среди которых будут отель «Атлантик», бесшумный кабинет, ярмарка оружия и, естественно, «Медиа-Центр», гнездилще Карвера. Если все пойдет нормально, то можно будет говорить о пятнадцати-шестнадцати уровнях. До осени осталось еще достаточно времени, так что разработчики имеют большой простор для творчества. Естественно, игра будет наполнена красивыми трехмерными мультфильмами и цифрованным видео из фильма. Правда, у разработчиков возникла некоторая проблема с озвучиванием игры. В настоящее время продюсер из MGM Interactive решает правовые вопросы с Albert Broccoli Producti-

ons, владельцем основных авторских прав на звуковое оформление фильма. Но, судя по всему, у него не возникнет особых трудностей в этом отношении, так как большая часть прав на фильм все-таки принадлежит MGM.

Интересным, хотя и несколько спорным аспектом **Tomorrow Never Dies** является возможность игры в режиме *multiplayer*. Экран, как обычно, разделяется на две части. На одной половине появляется, естественно, Бонд, а на другой — его непримиримый оппонент. И кто, по вашему мнению, будет этим оппонентом? Нет, не Эллиот Карвер, а ваша союзница, китайская разведчица Вэй Лин. Неожиданный ход, правда? Причем биться вам придется не на жизнь, а на смерть: никакого режима cooperative в игре не предусмотрено. Бей своих, чтобы чужие боялись. Однако эта часть игры находится пока в стадии начальной разработки, так что все может еще поменяться. Но как бы то ни было, игра должна получиться очень красивой и динамичной. Судя по графике, художники подошли к своему делу с душой, так что все любители броской и зрелищной графики останутся довольны. По крайней мере, триумвират из Black Ops, MGM Interactive и, главное, Electronic Arts принципиально не может сделать плохую видеоигру.

ОФТО



Говорят, что когда данная игра все-таки выйдет (а случится это довольно скоро) мы сможем наконец-то буквально « попасть в кино » и ощутить на себе то, как сложно быть Джеймсом Бондом.

# ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ!

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК: ВСЕ О ВСЕЛЕННОЙ ТОМВ RAIDER

СТРАНА ИГР

Кто такая  
ЛАРА КРОФТ?  
ВСЕЛЕННАЯ  
ТОМВ  
RAIDER

CORE DESIGN:  
ЭТАПЫ  
БОЕВОГО  
ПУТИ

ТОМВ  
RAIDER:  
БЕСТИАРИЙ,  
ОРУЖЕЙНЫЙ  
МАГАЗИНЧИК  
СОВЕТЫ

ПРОХОЖДЕНИЕ  
КРОФТОМАНИЯ

НОВОСТИ  
ЛАРА ВЕРСИИ 4.0

ХИТ-ПАРАД  
САЙТОВ

ФОТОГАЛЕРЕЯ '98-'99  
ONLY FOR YOU

КОНКУРС

TOMB  
RAIDER

ВНИМАНИЕ!  
КОНКУРС

ЛАРА КРОФТ —  
секс-символ компьютерных  
и видеоигр конца столетия

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ  
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
Tomb Raider II и III

ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ  
и свежие новости

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный Вселенной ТОМВ RAIDER

# CRASH TEAM RACING

За окном бушует жаркое-прежаркое лето. Солнце медленно перекочевывает из знака Близнецов в знак Рака, что соответствует наступлению астрономического июля, однако обитатели офиса компании Naughty Dog говорят исключительно о зиме.

**M**ожно предположить, что ребята являются мрачными нигилистами, или что у них в кабинете сломался кондиционер. А может, они идут тропой, проторенной Арнольдом Шварценеггером в фильме «Бэтмен и Робин»? Ничего подобного, просто на нынешнее Рождество намечен выпуск новой гоночной игры под названием **Crash Team Racing**. Джынгал беллз, как говорится. И Naughty Dog является ни кем иным, как главным и единственным разработчиком этого безусловного хита.

Не будем лицемерить и скажем прямо: **Crash Team Racing** — это Mario Kart для PlayStation. Маленькие машинки, мультипликационно-добродушные персонажи, головокружительные прыжки, живописные пейзажи и прочие по-рождественски радостные детали этой игры оживляют в памяти любого игрока целую череду воспоминаний о старых, но до сих пор любимых играх. А сами участники гонок вызвали у меня острый приступ ностальгии. Crash

Bandicoot, Tiny the Tiger, Coco и другие ветераны PSX вновь вернулись в строй, чтобы противостоять злому и совершенно безумному ученому, который потерял рассудок из-за любви к скорости. Это «второе я» Билли Айдола решило ускорить вращение земли и, попутно, превратить славный островок в Тихом океане, на котором обитают Бандикут и его товарищи, в плацдарм для своих ужасных опытов. Неприятная ситуация, правда? И для того, чтобы остановить зарвавшегося злодея, маленькие герои устраивают большие гонки. Победитель получает все. Судьба мира стоит на карте, и дальнейшее существование человечества зависит от того, чей карт придет первым. Каждый из гонщиков имеет свои индивидуальные способности, которые оказывают определяющее воздействие на управление автомобилем. Кроме того, разработчики обещают усечь трассу гонок бонусами и пауэр-апами, что также может явиться немаловажным подспорьем для участников соревнований. Как говорится, Шумахерами не рождаются. Но легкий тюнинг, который вы можете навести на свой автомобиль, может существенно увеличить общий уровень вашей шумахеровости. В общем, совершенству нет предела.

**Crash Team Racing** поддерживает режим multiplayer'а для че-

тырех игроков, что добавляет в эту гонку особый азарт и интригу. Складывается впечатление, что цифра четыре вообще является магическим талисманом разработчиков: гонка может проходить в четырех различных режимах, да и количество игровых персонажей равно восьми, что, как известно, является теми же самыми четырьмя, только умноженными на два, а два, в свою очередь, это квадратный корень опять же из четырех. Надеюсь, мои математические выкладки вас не утомили...

Итак, соревнования могут проходить по одному из четырех вариантов правил: гонки на время, гран-при с кучей персонажей, гонки с применением мер физического воздействия к соперникам, и старый добрый versus — гонки без виртуальных участников. Конечно, такое количество разнообразных возможностей сразу же заставляет поинтересоваться системой управления. Судя по уверениям людей, сумевших опробовать новую разработку на выставке E3, управление в **Crash Team Racing** мало чем отличается от Mario Kart. Трех кнопок — газа, тормоза и хмм... подпрыгивания — полностью хватает для полного контроля над положением вещей. Причем подпрыгивание является замечательным способом для обгона своих оппонентов. Вам не придется отвлекаться на многокнопочные комбинации, переключая передачи и отжимая сцепление. Все просто, удобно и быстро, как и должно быть в подобного рода игре.

Графика в **Crash Team Racing** напоминает красиво сделанный мультфильм. Разница заключается только в том, что игра восхи-



Безумно красочные миры, безумно симпатичные и знакомые всем героям. Ну что еще нужно игре чтобы стать суперхитом? В общем, больше ничего и не нужно.



тельно трехмерна, и все бета-тестеры особо отмечают быстроту и красочность полигонной графики. На уже упоминавшейся выставке E3 был, по сути дела, представлен почти готовый и отлаженный продукт, и это притом, что выпуск **Crash Team Racing** намечен на декабрь месяца! Это говорит о том, что работа над движком и прочими определяющими элементами игры уже полностью завершена, и авторы будут трудиться над расширением дополнительных возможностей и отработкой всяческого рода деталей, что сделает игру еще более живописной и динамичной. Ну а на сегодняшний день мы уже имеем полуфабрикат, который выглядит более чем убедительным. Яркие, броские цвета, высокое разрешение графики, и великолепный фреймрейт — количество кадров, мелькающее перед вашими глазами в течение одной секунды, — создают реальное ощущение езды на очень-очень-очень большой скорости. Причем плавность графики практически не уменьшается даже при четырех играх. Нет, не исчерпал PSX еще своих потенциальных возможностей! Производство игр, подобных **Crash Team Racing**, является чрезвычайно благодарным делом. Я не сомневаюсь, что эта разработка не только окупится, но и принесет своим создателям изрядную прибыль. Не даром за издание **Crash Team Racing** взялся не абы кто, а сама Sony Computer Entertainment America, великая и ужасная, словно мудрый Гудвин. Эти ребята свое дело знают и потенциальный хит чувствуют за несколько верст. Естественно, что классическая бандикутовская команда тоже явится приманкой для изрядного количества давних поклонников приключений старины



Крэша. Символ PlayStation, как никак, фигура уважаемая и даже культовая. Вообще, меня поражает любовь самого широкого круга игроков к гонкам на маленьких красочных машинках. Эта удивительная страсть заложена в человеке на генном уровне. Серьезные взрослые люди, играющие в великомудрые квесты, при виде крохотных скоростных автомобилей преображаются совершенно удивительным образом. Волна азарта смывает все возрастные отличия. Глаза горят, пальцы пропадают в дырки в геймпаде, в общем, творится настоящая вакханалия. Это как раз то, что называется «игрой» в классическом понимании этого термина. Симуляторы гонок все-таки претендуют на некоторую серьезность, в то время как игры, вроде **Crash Team Racing** абсолютно не пытаются маскироваться подо что-нибудь сугубо важное. Новая разработка Naughty Dog является простым и очень качественным средством для развлечения. Кстати, в игровых кулаурах поговаривают о том, что **Crash Team Racing** будет перенесен с видеоприставки на полномасштабный игровой автомат. В связи с этим авторы особенно тщательно относятся к разработке звукового сопровождения. Конечно, обычная игра по большому счету тоже должна обладать сильным и насыщенным



звуком, тем более, что игроки частенько подключают свои серые трехнапечные приставки к суперсистемам, дабы сокрушить своих соседей двухсотваттной звуковой волной. Сам пробовал. Однако звук приобретает определяющее значение, когда ты попадаешь в зал игровых автоматов. Это начинаешь понимать даже в тех небольших игровых центрах, которые уже в достаточном количестве появились в нашей стране. А в огромных токийских залах, где каждый из тысячи автоматов стремится перекричать всех остальных, громкость и чистота звука становится средством выживания, своеобразным оружием эволюции у игровых аппаратов. И такое сверхзвуковое нечто будет помещено в обычную приставочную игру. Согласитесь, что будет крайне интересно прочувствовать разницу.

В заключение упомяну еще один непроверенный слух по поводу новой разработки. Как известно, многие фирмы сейчас получают комплекты оборудования

для производства игр под заранее легендарную платформу PlayStation II. И Naughty Dog в числе прочих счастливчиков получила точно такой же набор. А если учесть тот факт, что продюсером **Crash Team Racing** является Sony Computer Entertainment America, то становится ясно, что эта игра является одним из явных фаворитов для издания на новой приставке. Подтверждения этому мы еще не получили, однако подобный вариант развития событий кажется весьма вероятным. В любом случае, **Crash Team Racing** представляет очевидный интерес для самого широкого круга игроков, так что ее вариант для PSX заслуживает такое же внимание, как и футуристическая версия для суперприставки PlayStation II.



# NAMCO: ОТ ЛОШАДОК ДО TEKKEN'ОВ

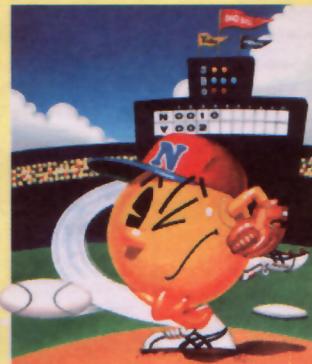
У большинства российских геймеров компания Namco в первую очередь ассоциируется с самой ее популярной игрой последнего времени, то есть с тем самым сверхмодным Tekken'ом, пришедшимся по вкусу огромным массам людей по всему свету.

**Э**то совсем не удивительно, хотя и достаточно несправедливо по отношению к одному из ведущих мировых разработчиков игровой продукции. Несправедливо потому, что создается впечатление, будто бы кроме находящихся у всех на слуху Tekken, Ridge Racer и Soul Blade японской компании больше и нечем похвастаться (хотя у большинства других разработчиков и этого-то нет). А ведь это в корне не так. История Namco и без учета PlayStation'овских лет по-настоящему богата на события, причем события, оказавшие значительное влияние на всю индустрию в целом.

Начиналось же все довольно прозаично. Основанная в 1955 году Nakamura Manufacturing Inc. ознаменовала свой приход на рынок массовых развлечений установкой на крыше крупного магазина в Йокогаме двух лошадок-аттракционов, раскачивающихся туда-сюда и тем самым веселящих детвору. В нашей стране, как известно, подобные вещицы также получили очень хорошее распространение и обычно встречались в «советских залах игровых автоматов» в компаниях суперхитовых игр вроде «Торпедной атаки» или «Удава». Подобными вещами компания занималась до-



вольно продолжительное время и на складывающуюся ситуацию не жаловалась — деньги лошадки приносят, а значит жизнь прекрасна. Только спустя восемь лет Nakamura Manufacturing (ставшая к тому времени Nakamura Manufacturing Co. Ltd) решилась на достаточно крупный шаг, установив, опять же на крыше крупного супермаркета, на сей раз токийского, уже более крупный аттракцион Roadway Ride. После этого дела пошли резко в гору и уже к 1966 году компания довольно сильно разрослась, построила свой завод в Токио и принялась с остервенением и далее клепать прибыльных лошадок. Самой же большой радостью стало подписание контракта с The Walt Disney



А это уже английское отделение Namco.



Новая «звезда» Namco — красавица Reiko, уже стала неофициальным символом компании.

Company на использование персонажей знаменитых мультфильмов в своих целях (то есть в производстве лошадок-миккимаусов ;)).



Namco'вский офис в Осаке.

В 1970 году для Nakamura Manufacturing начались новые времена, ведь именно в этом году было принято решение начать производство первых игровых автоматов под общим названием Racer. Как можно догадаться по названию, Racer представлял собой ни что иное, как гоночную игру. Спустя некоторое время, на волне успехов, начи-

нается использование нового brand name Namco, позже ставшего названием самой компании, сменившей громоздкое Nakamura Manufacturing Co. Ltd на звучное Namco Ltd. За этим последовало приобретение японского отделения легендарной Atari и открытие в Гонконге азиатского отделения перерождающейся Namco. Но самое интересное, самые громкие и переломные события были еще впереди. В 1978 году появилась первая видеоигра от Namco — Gee Bee, про-

ложившая дорогу идущим за неей блестательному **Galaxy-an** и неугомонному обжоре **Pac-Man**, ставшими настоящей классикой и, наверное, самыми великими играми этого разработчика за все время его существования, включая день сегодняшний.

И никакой **Tekken**, согласитесь, не сравнится по масштабам сделанного для своего жанра с теми древними мамонтообразными, одними из первых после **Atari** показавшими всю мощь и перспективность такой отрасли индустрии развлечений, как видеоигры. В то время для игровых компаний все было внове, все приходилось открывать для себя заново. В начале восьмидесятых стали появляться первые **Namco** вские не **Racer**ообразные гонки — **Pole Position**, чье дело было продолжено появившимися уже ближе к девяностым **Final Lap** и **Wining Run**, не говоря о современном **Ridge Racer**, о котором стоит сказать отдельно. **1983** и **1984** года стали для **Namco**, вероятно, самыми важными в это десятилетие. Сначала свет увидела первая игра разработчика, использовавшая компьютерную графику — стрелялка **Xevious**, после чего в недрах **Namco** было принято решение о выпуске своих продуктов на безраздельно правивший тогда миром игровых консолей **Famicom** (он же **Nintendo Entertainment System**).

В девяностые **Namco** вступила как уважаемая крупная компания, старожил игровой индустрии, имеющий не один филиал по всему миру. К тому времени к азиатскому отделению добавились еще тайваньское, американское и европейское (базирующееся в Лондоне), что ясно давало представление о моши бывших любителей раскачивающихся лошадок. Дела компании и прибыли летели вверх как никогда быстро, и для наиболее выгодного вложения прибылей и даль-

**Namco** в США, очень похоже на Англию.

Г-н Накамура — президент компании

Лаборатория перспективных разработок.



нейшего роста **Namco** решила по примеру дядюшки Диснея заняться строительством крупных парков развлечений, что ей с блеском удалось. Чуть ли ни мгновенно Япония увидела чудесные **Namco Wonder Eggs** (ну и название они выдумали) и **Namco Wonder City**, а мир столкнулся с таким явлением, как «**Namco** вские залы игровых автоматов». Прибыли посыпались еще с большей скоростью, и, как следствие, эти начинания компании получили просто огромное развитие, вылившееся в образование специального отделения — **Namco Cyberainment Inc.**, занимающегося исключительно этим рынком.

Активная конкуренция **Namco** с другими японскими гигантами, властвовавшими аркадами, вроде **Capcom**, **SNK** и **Sega**, привела создателей непревзойденного **Pac-Man** к необходимости вести «гонку вооружений», в которой родилась часть самых известных игровых продуктов компании, использовавших последние технологии того времени. Так в борьбе с сеговской **Daytona USA** в **1993** году на свет родился самый первый **Ridge Racer**, позже ставший первой игрой для **PlayStation**, которую **Namco** с первых дней ее существования стала активнейшим образом поддерживать, превратившись в одного из самых значительных независимых разработчиков игровой продукции для этой консоли. Но борьба не прекращалась. Заметив успех первого трехмерного файтинга —

**Virtua Fighter** — отделение компании под названием **Versus** принялось за создание

продукта, в возможности которого входила бы победа над сеговским файтингом. Так мир узнал **Tekken**, о котором уже, надеюсь, все знают. Последовавшие за ним два продолже-

ния только показали умение **Namco** создавать отличные трехмерные драки, по качественности и неповторимому стилю оставляющие позади огромное количество творений других компаний. Примерно в одно время с приходом «Железного кулака» была выпущена и другая, двухмерная драка вышедшая на **Super NES**, сейчас немного подзабытый **Weapon Lord**, отличавшийся особой фэнтезийной атмосферой, все той же неповторимостью стиля, а также совершенно кошмарным игровым процессом. Во многом наследником его идей выступил и другой «файтинг с оружием» **Soul Edge** (**Soul Blade**), поразивший всех своей красотой, но, к сожалению, подпорченный некоторыми дырами в игровом процессе.

Борьба за рынок продолжается и сейчас. Некогда могучая **SNK** загубила себя сама своими же глупостями, **Capcom** поддерживает сеговскую **Naomi**, **Namco** пытается как-то противостоять... На сегодняшний день компания вовсю готовится к приходу второй **PlayStation** (**PS2**, **Next Generation PlayStation**, как вам угодно), на которой, наверняка, в очередной раз продемонстрирует свои способности. А в этом году нас ждет еще сверхинтересный **Tekken Tag Tournament** (читайте о нем чуть ниже по течению), который наверняка объявитя и на **PlayStation**. А тут еще и **Ace Combat** третий поспевает... В общем, читайте наш журнал, следите за работой **Namco**, ну и играйте в ее игры (куда ж без этого).



# ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

Если можно было бы выделить какой-нибудь один жанр игр, который был бы незаслуженно забыт PlayStation'овскими разработчиками, то им, безусловно, стал бы жанр авиасимулятора. Почему так случилось — понять очень сложно. Вроде и владельцы приставок никогда не отказывались полетать-пострелять, да и PlayStation, вроде бы, может без особого труда «потянуть» игру в этом жанре. И, тем не менее, таких игр на нашей приставке все равно выходит слишком мало.

**Н**о из этого правила имеется одно очень большое исключение, а именно серия леталок-стрелялок от Namco под общим названием **Ace Combat**. Вышедшая в самом начале жизни PlayStation ее первая часть моментально привлекла к себе внимание игроков во всем мире, и это несмотря на то, что в ней имелись явные недоработки как в графике, так и в игровом процессе. А произошло это потому, что уже тогда было предельно ясно, что у этой игры имеется значительный потенциал, который был полностью раскрыт в ее продолжениях. Причем раскрыт он был так хорошо, как другим разработчикам и не снилось.



И хотя назвать **Ace Combat**'ы симуляторами язык ни у кого не повернется, последняя игра из этой серии своим появлением (официально пока только в Японии) еще раз доказала, что игре, чтобы стать интересной и увлекательной, совершенно не обязательно быть до мозга костей реалистичной. Совсем наоборот. Мастера аркадных игр из Namco этим проектом вновь продемонстрировали нам то, как можно умело подарить игрокам неподражаемое ощущение полета, при этом не мучая их чрезмерной и, чаще всего, совершенно не нужной «симуляторностью».

Действие же **Ace Combat 3 Electrosphere**, в отличие от его предыдущих двух частей, происходит не в наше время, а в недалеком будущем. Ничего особенно нового это обстоятельство с собой в игру не принесло, однако именно оно смогло умело освободить Namco от обязанности покупать официальные лицензии на используемые в игре модели самолетов. Однако от обязанности их грамотно показать игрокам их никто не освобождал, и поэтому Namco пришлось серьезно поработать над движком своей новой иг-



Никогда раньше мы не видели на PlayStation таких детализированных, простирающихся до горизонта пейзажей, над которыми бы парили отлично смоделированные самолеты.



ры. Его качество, на самом деле, потрясает. Редко в какой PlayStation'овской игре вы сможете насладиться такими детализованными моделями, таким качественным дизайном всего и вся и такой приличной скоростью вывода графики на экран. Также, как уже было сказано выше, ощущение полета в этой игре Namco смогла передать просто бесподобно, и это при всем при том, что физика **Ace Combat 3 Electrosphere** аркадна до мозга костей.

Но самое интересное в этой игре совсем не это. Третий **Ace Combat** — не просто леталка-стрелялка с отличной графикой. На самом деле это практически настоящая RPG, причем раскинувшаяся на целых двух дисках. Охарактеризовать эту игру именно так нас заставляет тот факт, что в ее основе лежит не просто набор миссий, а настоящий сюжет, рассказанный с помощью красочных, стилизованных под японский мультфильм заставках. И именно этот пока загадочный для нас сюжет и заставляет ждать перевода этой игры на PlayStation PAL, надеясь, что незнание японского не испортит впечатление от данного продукта.

Напоследок же осталось сказать лишь следующее. Как и предыдущий релиз Namco — гонка **Ridge Racer Type 4**, **Ace Combat 3** отличается от всех других игр этого жанра просто потрясающей звуковой дорожкой, достойной выпуска отдельным CD. В Японии он уже выпущен, а вот нам, к сожалению, он не достанется. А жаль.

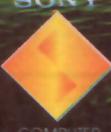
ОРМО





# SPYRO THE DRAGON

Оригинальный  
диск с инструкцией  
на русском языке



UNIVERSAL

UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

[www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com)

# POINT BLANK 2

Тем, кто давно не был в тире и не против туда заглянуть, и тем, кто вообще любит пострелять, вряд ли стоит проходить мимо игры со странным названием Point Blank 2. Ну а кому понятен японский народный юмор, да к тому же он имеет пистолет марки GUN CON 45 к своей PlayStation, будут от нее в восторге.

**В**ообще эта игра не отличается ни передовой графикой, ни звуком, ни чем другим, от чего принято сейчас падать в обморок. Но зато она обладает двумя другими полезными свойствами — захватывающим игровым процессом и простотой. Это и притягивает в первую очередь. Кроме того в **Point Blank 2** можно играть и вдвоем, и вчетвером, и даже ввосьмером. Причем независимо от того, есть ли у вас восемь пистолетов (джойстиков) или он у вас только один. Правда, в последнем случае придется стрелять по очереди, а это не так интересно.

Но перейдем к самой игре. Как вы уже поняли, это обычный тир, то есть вам придется упражняться в скорострельности и меткости или

в том и другом сразу. При этом мишени будут самыми разнообразными — от классических неподвижных концентрических кругов до одиноко падающего с дерева листочка (на него дан лишь один патрон). Среди мишеней частенько будут попадаться и ложные, не только отвлекающие внимание, но и отбирающие жизни, которых не так уж и много. Задания к уровням разнообразны, изменяются не только сами мишени, но и их количество, необходимое для победы, время стрельбы и количество патронов.

многопользовательской игре. Кроме уже упомянутой возможности игры ввосьмером, существует целых четыре режима такого развлечения. Среди которых турнир, командная игра, игра на очки и совершенно невообразимая пародия на крестики-нолики. Не забыт и режим одного игрока, он даже «вырос», и если кому хочется конкретных чисел, то — пожалуйста. Стандартный

и специальный режимы содержат более 70 уровней непрекращающейся стрельбы. Всего в игре четыре режима: оригинальный, тренировочный, мультиплейерный (в это можно играть и одному) и что-то напоминающее RPG под названием Theme Park, где главному герою придется разыскать принцессу, пропавшую в парке развлечений. А для совсем юных игроков предусмотрена возможность отключения жестокости.

Скорее всего именно из-за этого в игре достаточно примитивная графика, хорошо подходящая лишь для тира. Ведь если бы игра выглядела несколько реалистичнее, то больше походила на бойню, но не на тир. Что касается звуковых эффектов, то это в основном выстрелы и чавкающие звуки разлетающихся на части мишеней.

Итак, **Point Blank 2** — это качественное продолжение оригинального продукта (что бывает очень редко), выпущенное эксклюзивно для PlayStation. Игра, вышедшая из залов игровых автоматов, уже во второй раз получила прекрасную реализацию на домашних приставках.



Как мы уже говорили: «тир есть тир». А в тире главное, чтобы были мишени, и чтобы в них рельно было попадать. А как они выглядят совсем и не важно.



# TEKKEN TAG TOURNAMENT

Для большинства PlayStation`овских любителей игр-единоборств Tekken является чем-то большим, чем просто файтинг. Tekken — это стиль, Tekken — это необъяснимая притягательность, Tekken — это... да вы и сами прекрасно знаете, что это такое!

**В**ыход третьей части этого Намко вского монстра поставил на уши практически весь PlayStation`овский мир, как до этого уже подобное предполагало и второй Tekken, ну и в меньшей степени первый. Часы тем временем уже отбивают последние часы жизни первой соньковской приставки и четвертый «Железный кулак», скорее всего, появится только на Next Generation PlayStation, которую еще надо дождаться. Но, к счастью, даже в этот, завершающий период жизни серого волшебника, Namco не позволит нам заскучать.

Уже в этом году нас ждет новая файтинговая атака, потому что компания, о которой вы, надеюсь, успели прочитать в этом номере, собирается в ближайшее время выпустить на игровых автоматах, а потом, возможно, перевести на домашнюю приставку новый вариант Tekken`а, своеобразное соединение всех его частей в единое целое, носящее название **Tekken Tag Tournament**.

Очень многим **Tekken Tag Tournament** напоминает знаменитый, но откровенно халтурный Mortal Kombat Trilogy. То есть в игре собраны все персонажи из всех игр серии, от Kazuya Mishima до деревянного Mokujin`а. Думаю, вы прекрасно понимаете, что нам это дает. Вам всегда нравился Lee Chao Lan, но у вас не было возможности поиграть им в третьем Tekken`е? Вы всегда хотели посмотреть за боем Devil Kazuya со своим сыном, Jin Kazama? Или, может быть, вам не терпится узнать, кто же все-таки лучший боец: Hwoarang или его учитель Baek Doo San? С **Tekken Tag Tournament** все желания с легкостью сбываются. В игре изначально вам будут доступны аж двадцать бойцов, которых, по традиции, можно и нужно использовать как «инструмент» для открытия дополнительных секретов и дополнительных персонажей. После полного прохождения, кстати, ваша



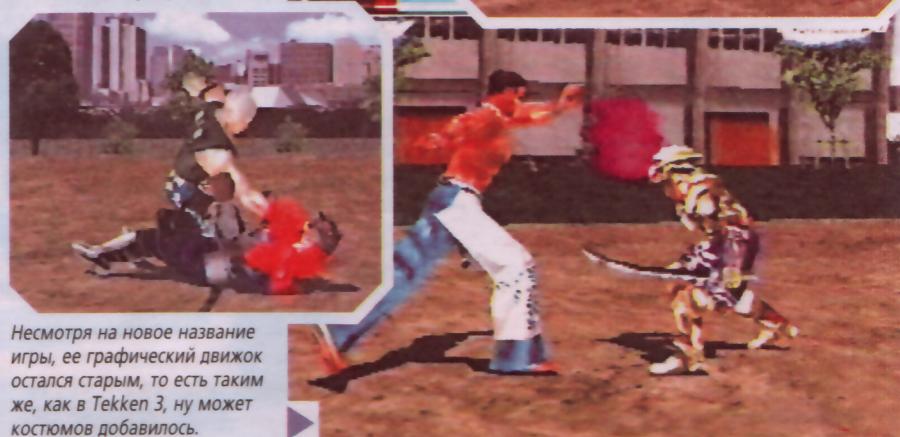
«копилка» пополнится на четырнадцать участников соревнований, и таким образом в общем мы получим тридцать четыре знакомых физиономии на экране выбора героя. Да, персонажей действительно очень много, даже сверхперенаселенная Street Fighter Alpha 3 в этом плане остается позади Namco`ского творения.

Большинство читателей, наверняка, волнует вопрос, касающийся названия новой игры. **Tekken Tag Tournament** — что это? Самые любознательные и продвинутые любители файтингов, вероятно, все уже知道了. Игра получила свое название от известного режима боя, известного как Tag Mode, представленного теперь и в Tekken`е. Изобретен он был довольно-таки давно основателем всего жанра компанией Capcom и вовсю использовался в ее серии игр Street Fighter vs.

Персонажи различных комиксов. На PlayStation такой режим, к несчастью, переведен вместе с игрой не был (по объективным причинам, а не так, от балды) и так и остался на игровых автоматах. Разработчикам из Namco он, видать, приглянулся, а потому решили они его как бы... ммм... ну... это... ххх... взять попользоваться и порадовать уже своих ненаглядных любителей Tekken`а. Ну ладно, не они первые, кто это сделал и, уверен, не они

последние. Режим же представляет собой достаточно интересную штуку. Вы выбираете не одного, а сразу двух бойцов, которые участвуют в схватке. После поражения одного на его место тут же заступает другой со свежими силами и пытается победить обидчика. У Capcom, к слову, еще разрешалось заменять персонажей одного на другого прямо посреди раунда. В **Tekken Tag Tournament** это также будет реализовано. После поражения от противника боец не будет по-человечески заменяться на другого, а просто исчезнет, а на его месте появится следующий. Но, впрочем, это не так важно, потому что игровой-то процесс от таких «внешних» явлений все равно никак не окажется ущемленным. А значит мы в очередной раз получим продукт, достойный своих славных предшественников. **Tekken Tag Tournament** это действительно то, что нужно настоящему фанату в ожидании Tekken 4, о котором пока практически ничего не известно.

OPM



Несмотря на новое название игры, ее графический движок остался старым, то есть таким же, как в Tekken 3, но может костюмов добавилось.

# DRAGON VALOR



**В** списке анонсированных к выходу в этом году игр от Namco имеется одна самая-самая заманчивая, а именно первая за долгие годы action/RPG от этого издательства под названием **Dragon Valor**. Главной же ее особенностью, как можно понять из ее говорящего само за себя имени, является то, что именно в ней вам посчастливится освободить гигантский полигональный мир от ига гигантских полигонных драконов, а заодно и принять участие в долгом, растянутом на несколько десятков лет захватывающем приключении. А помочь



вам в этом возьмется сразу несколько представителей клана «кубийц драконов», отцом и прародителем которых станет ваш главный герой. Вы можете спросить: а как это все будет воплощено в жизнь? Все очень просто. Вы начнете свою игру, взяв в управление некоего безымянного персонажа, решившего стать настоящим героем. Для этого он отправится в долгое странствие, за время которого ему предстоит не только убить пару-тройку ненавистных ле-



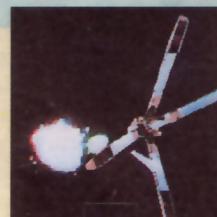
тающих тварей, но также найти себе жену и оставить после себя потомство. Со временем наш герой постареет и отойдет от дел, тогда как его наследнику придется продолжить дело своего отца и также отправиться в долгое путешествие. Ну и так далее. Чем же все это закончится, нам пока не ясно, однако Namco обещает, что **Dragon Valor** не станет пособием по размножению героев, а превратится в великолепную приключенческую игру с отличной графикой и разнообразными головоломками. Будем ждать.

ОРМО

# STAR IXIOM

ЖАНР: стрелялка

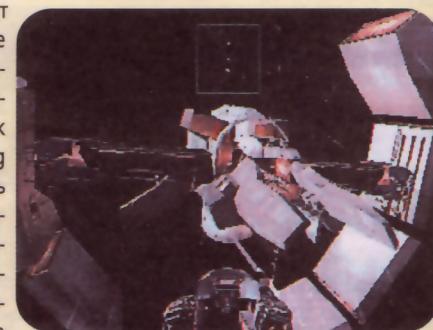
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEE/Namco

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
ДАТА ВЫХОДА: конец 1999

**Е**сли **Dragon Valor** можно смело назвать самой заманчивой новой игрой от Namco, то **Star Ixiom** от той же компании, можно по праву назвать самой загадочной. Начнем с того, что про нее нам практически ничего неизвестно. Впервые представленный на прошедшей чуть менее года назад токийской выставке игр, этот проект больше нигде не показывался (даже на видео!!!) и практически не упоминался. Мы уж грешным делом подумали, что его отменили, однако последняя рекламная брошюра европейского отделения Sony опровергла все наши домыслы. Так что все могут расслабиться и читать дальше.

Как в свое время нам обещала Namco, эта игра, являющаяся неким неофициальным продолжением популярного в начале 90-х годов

шутера **Star Blade**, будет представлять собой некий гибрид космической стрелялки и... космической стратегии. Выглядеть, со слов разработчиков, это будет так. В первом варианте вам придется сесть в кабину космического истребителя и, почти как в **Colony Wars** или **Wing Commander**, принять непосредственное участие в выполнении различных миссий, которые будут связаны между собой неким сюжетом. Здесь, естественно, ничего особо примечательного, кроме графики, мы вряд ли найдем, поэтому сразу перейдем ко второму режиму, которому было дано название **Соп-**



**quest.** В нем вам придется принять на себя управление не только своим истребителем, но и целым флотом боевых машин, которым вам придется раздавать приказы, соответствующие складывающейся ситуации.

Во что же конкретное выльется этот проект - мы пока не знаем. Уж слишком он амбициозен для Namco, которая ни стратегий, ни даже космических симуляторов никогда не делала. Остается лишь надеяться на маленькое чудо и ждать появления этого проекта на прилавках магазина.

ОРМО

# CRASH BANDICOOT<sup>3</sup> WARPED



# PAC-MAN WORLD: 20TH ANNIVERSARY

Хотите верьте, хотите нет, а старине **Pac-Man**'у в грядущем 2000-ном году стукнет ни много, ни мало, а полных двадцать лет. Как вам должно быть известно из профайла (ты смотри, какое умное иностранное словцо ввернул!) славной компании **Namco**, первая игра из этой серии появилась аккурат в 1980 году и с тех давних пор старина обжоркин всегда с нами, появляясь в разных вариациях той самой первой, феноменально оригинальной и увлекательной игре о желтом глазастом шарике. **Pac-Man** — это своеобразный талисман **Namco**, имеющий для нее такое же значение, как водопроводчик **Mario** для **Nintendo**. Понятное дело, что юбилей своего главного героя «лошадочки» хотят отметить с помпой, а потому американское отделение **Namco Hometek U.S.** готовит к этому сплошной новую игру из старой серии с «юбилейным» названием **Pac-Man World: 20th Anniversary**.

**Pac-Man** приходит в трехмерный мир и вмес-

те с ним трехмерными же становятся все его враги и весь окружающий мир. Многие, безусловно, решат, что таким образом полностью изменится особый игровой процесс, выделявший игры этой серии, но разработчики считают, что, несмотря на ощутимые изменения абсолютно во всем, большая часть старого, хорошо знакомого **Pac-Man**'а, пэкменовский дух все-таки останутся. Надо сказать, что, в общем, первым переходом игры в новый, объемный мир должна была стать игра **Pac-Man 3D** (она же **Pac-Man Ghost Zone**), но, по-видимому, **Namco** она чем-то не удовлетворила, а потому на ее основе делается абсолютно другой продукт, обещающий представить, судя по названию и не только ему, самый настоящий Мир Пэк-Мэна, чрезвычайно яркий и разнообразный. В нем великому герою предстоит победить злодея **Toc-Man**'а, спасти из заточения Миссис **Pac-Man**, освободить своих ближайших друзей —



Профессора **Pac-Man**, Малютку **Pac-Man**, свою любимую собаку, а также еще целую прорву народу. Но на самом деле на всех этих героев нам должно быть наплевать, так как играть мы все же будем совсем не из-за них. Нам нужен новый старый **Pac-Man**, и очень хотелось бы его получить.

OPM

## ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!



Вы только посмотрите на эту красоту! Гигантская коробка, набитая до отказа воплотившимися в жизнь мечтами фаната **Namco**! И все это будет ваше.

Журнал **Official PlayStation Россия**, совместно с официальным дистрибутором игр от **SCEE** в России — компанией **SoftClub**, объявляют конкурс, посвященный выходу официальной версии суперхитовой игры от **Namco Ridge Racer Type 4**!

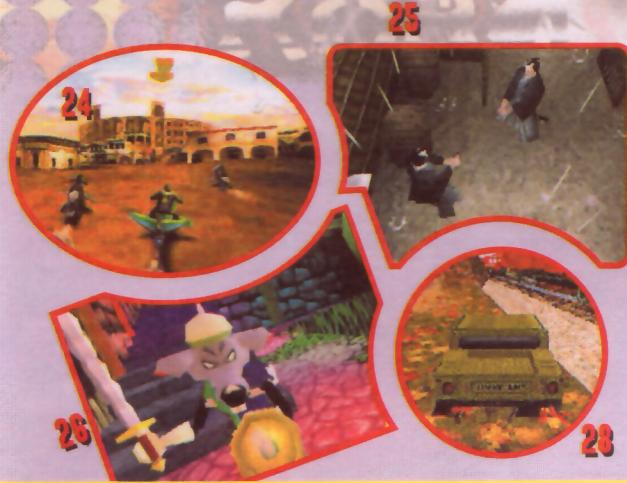
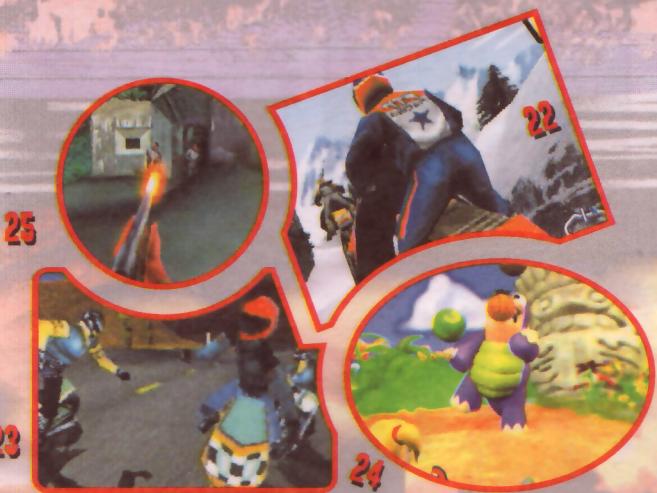
Тот из вас, кто первый пришлет нам письмо с правильным ответом на вопрос: как первоначально называлась драка **Tekken**, получит в подарок коллекционный экземпляр **Ridge Racer Type 4**, включающий в себя саму игру, футбольку с ее логотипом и дополнительный диск, на котором вы сможете найти много интересной информации.

Победитель этого конкурса будет приглашен в нашу редакцию, где он и получит свой приз, вместе с поздравлениями от всей команды создателей нашего журнала.

**Ждем ваших писем!**

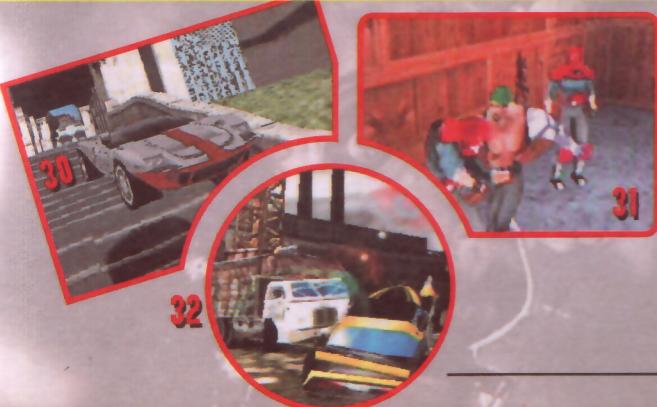


RIDGE RACER  
TYPE 4  
COLLECTOR'S EDITION



<b>22</b>	<b>SLED STORM</b>
<b>23</b>	<b>ROAD RASH UNCHAINED</b>
<b>24</b>	<b>JET MOTO 3</b>
<b>24</b>	<b>THEME PARK WORLD</b>
<b>25</b>	<b>MEDAL OF HONOR</b>
<b>25</b>	<b>TENCHU 2</b>
<b>26</b>	<b>KINGSLEY</b>
<b>28</b>	<b>TEST DRIVE OFF-ROAD 3</b>

# TOP 30 GAMES



<b>30</b>	<b>TEST DRIVE 6</b>
<b>31</b>	<b>MK SPECIAL FORCES</b>
<b>32</b>	<b>V8 SECOND OFFENCE</b>

# SLED STORM

Что-то страшное случилось с Electronic Arts, раз она решилась выпустить такую необычную, но, судя по всему, интересную игру, посвященную довольно нестандартному виду спорта. Будем надеяться, что это начинание принесет должные плоды и мы сможем вдоволь накататься по заснеженным трассам Sled Storm'a.

**Я** буду с нетерпением ждать эту игру. Это первая мысль, которая пришла мне в голову после ознакомления со **Sled Storm**. На Playstation есть масса гонок и нет, кажется, ни одного транспортного средства, которого ни предложили бы разработчики в управление игроку. Условно можно различить гонки на автомобилях и на всем остальном. К последней категории можно отнести игры, где передвигаться нужно по снегу, а средство — лыжи, сноуборд или еще чего-нибудь. На «симуляторы» сноуборда разработчики накинулись все сразу, поэтому рынок буквально оказался завален разными Xtreem Games и Cool Boarders. Пожалуй, лишь только 1080 на вражеской приставке от Nintendo оказался новаторским и действительно интересным, все остальное, к несчастью, сравнивали именно с этой игрой, а прев-

зойти так никто и не смог. Руки, можно сказать, опустились у разработчиков, пока однажды какая-то светлая голова из Electronic Arts ни воскликнула: «СНЕЖНЫЙ СКУТЕР!». Гром аплодисментов и новое слово в жанре, ждем подражаний. Тем не менее, снежный скuter — мотоцикл с гусеницами вместо задних колес и лыжей вместо переднего. Богатенькие россияне очень хорошо относятся к этому средству передвижения, а посему смею предрекать популярность этой игры именно у нас. Аминь.

**Sled Storm** — гонки по снегу и без сноуборда, большие скорости, мощные движки и 50 различных трюков, выполняемых во время гонки, очки, получаемые соответственно, позволяющие «накрутить», «навешать» ваш скuter по полной комплектации — все здесь и только для вас.

Все это снежное безобразие будет твориться на 14 различных трассах, пролегающих по открытой местности. Пробегающие под вашим транспортом кучки пикселей будут изображать все многообразие существующей зимней поверхности, будь то лед, снег или голая земля/камень. Как нынче водится, на трассах скрываются тут и там различные неизведанные тропы, позволяющие человеку с широким кругозором их обнаружить и, воспользовавшись, сок-

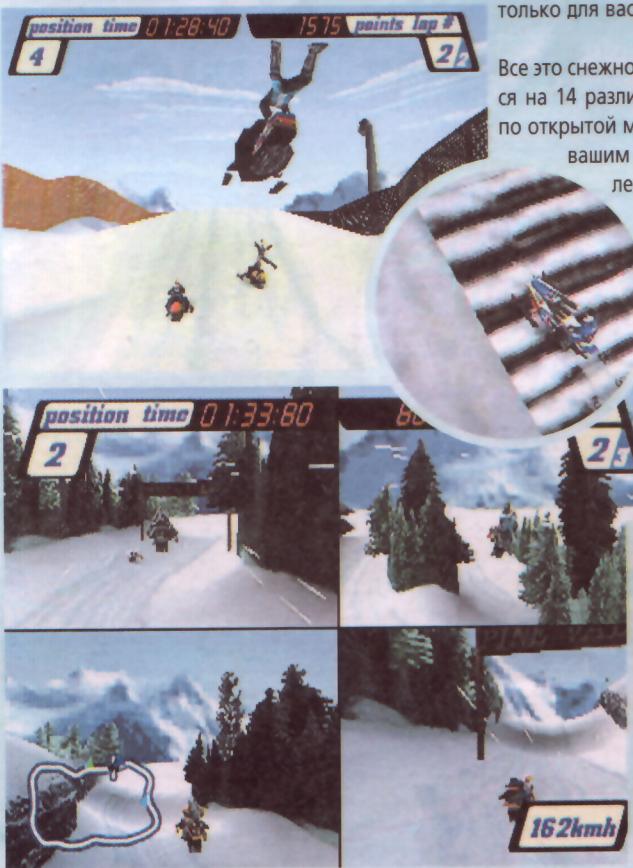


ратить путь. Как говорят сами разработчики, их продукт (**Sled Storm**) представит на суд игрока трассы, которые интересно исследовать в свободное время. Реализм не оставлен в стороне — «санки» (дословный перевод Sleds) по-разному «реагируют» на пробегающую по днищем поверхность — на льду их заносит, а в грязи — вязнут. Не забыта и погода — снег и туман не дадут игроку расслабиться.

В **Sled Storm** можно покататься как одному, так и вдвоем... и вчетвером! Так что найдите закинутый на шкаф multi-tap, если он у вас, конечно, был, ибо это устройство игрой поддерживается. Экран (бедный!) делится на четыре части, позволяя таким образом участвовать в гонке целой компании. На сегодняшний день, правда, игра сильно подтормаживает при игре вчетвером, но к финальному релизу это обещают исправить.

В игре будет греметь «тяжелая» музыка, в этих целях пригласили Rob Zombie, Econoline Crush, Uberzone, Dom & Roland и E-Z Rollers, есть чего послушать. **Sled Storm** поддерживает контроллеры с функцией Dual Shock, позволяя насладиться всеми прелестями ландшафта, наблюдая за происходящим из-за спины своего гонщика или непосредственно с его места.

Как я уже сказал в начале статьи, я жду эту игру, жду уже летом этого года. Очень.



# ROAD RASH UNCHAINED

В самом разгаре находится сейчас разработка очередного продолжения серии гоночных игр Road Rash, названная *Unchained*, что в переводе с английского значит «освобожденный». Тем самым разработчики, по-видимому, стремятся подчеркнуть различные новшества, которые не были реализованы ранее.

Особенно большие изменения произошли в боевой системе игры, что, несомненно, порадует давних поклонников серии, помнящих первые части игры и последнюю, вышедшую на PlayStation, *Road Rash 3D*, которая была скорее просто хорошей гоночной игрой, но не из серии *Road Rash*. Боевая система была минимизирована, а основной упор сделан на техническое прохождение трассы. В *Unchained* разработчики обещают вернуться к истокам и восстановить баланс, когда драке отводится не меньше, а то и больше внимания, чем непосредственно гонке.

Уже добавлена масса различных ударов, спецприемов и комбинированных ударов. Кроме того, помимо старого доброго ломика теперь имеется еще одиннадцать видов колюще-режущих и цепеобразных предметов, призванных облегчить или усложнить вам жизнь.

Помимо изменений фундаментальных основ игрового процесса в *Unchained* будут пред-

ставлены новые режимы, как для одиночной, так и для многопользовательской игры. Так для одиночного варианта появится режим игры в качестве полицейского. Чтобы победить, необходимо арестовать как можно больше лихих парней на мотоциклах. Для многопользовательского режима имеется несколько вариантов игры, среди которых наконец-таки появится ожидавшийся в *Road Rash 3D* вариант игры для двоих на одном экране. Новшеством и изюминкой многопользовательской игры станет режим, позволяющий двум игрокам разделить между собой роли гонщика и воина. К мотоциклу при этом присоединяется коляска, в которой и находится второй игрок. Не совсем понятно только, что делать, если противник зашел не с той стороны, где находится коляска.

Как и в предыдущих играх, вы можете присоединиться к одной из банд. Но в *Unchained* это не только формальность, определяющая раскраску мотоцикла. Теперь, присоединяясь к одной из банд, вы тем самым определяете свой дальнейший стиль игры, так как каждой банде присущи свои фирменные приемы и виды оружия. Также, записавшись в ряды ка-

кого-нибудь клана, можно при наличии желания, а, главное, терпения подняться по карьерной лестнице от обычного солдата до главаря группировки.

Трассы будут пролегать в трех основных зонах, значительно отличающихся как по устройству, так и по стилю гонки. Это будут трассы в городе, в альпийской местности и в пустыне. Трассы, пролегающие по городу, будут полны постороннего движения; на альпийских просторах будет много мест со скользкой дорогой, а пустынные участки будут идеальным местом для расправы с конкурентами.

Графически *Unchained* ничем не будет уступать предыдущей части игры, а где-то даже и превзойдет. По крайней мере, графическое ядро до сих пор дорабатывается.

Саундтрек к игре, как и положено, будет в тяжелом, роковом ключе (в предыдущих частях это были *Saundgarden* и *Civ*). Но пока доподлинно не известно, какой именно команде поручат написание музыки.

В общем, есть чего ждать, благо ждать осталось не так уж много. *Road Rash Unchained* по плану должен выйти в конце этого года.

OPM



# JET MOTO 3



**Д**ве игры из серии **Jet Moto**, как известно, снискали себе довольно неплохую популярность среди игроков, что в общем было частным явлением для продуктов, разрабатываемых Single Trac. Конечно, по шкале измерителя народной любви полеты на футуристических байках не могли сравниться с самым знаменитым продуктом этого разработчика, **Twisted Metal**, но запомниться игра смогла, пусть и особенно долго в ее мало кто играл — зачастую из себя выводил просто жутчайший уровень сложности. Надеялись, что в третьем **Jet Moto**, который, все были уверены, обязательно появится спустя какое-то время, игру постигнут так необходимые изменения, способные заставить ее блестать с новой силой.



Но тут-то и подстерегало нас огромное разочарование, потому как после ухода Single Trac в стан GT Interactive разработка продолжений

всех основанных ею серий была поручена 989 Studios, о действиях которой все, надеясь, наслышаны. И вот, до крайности исковеркав **Twisted Metal**, эти чемпионы по уродованию перспективных проектов с новыми силами схватились за создание **Jet Moto 3**, с которым,

похоже, может произойти та же неприятная история, что и с другим Single Trac'овским детищем.

Основа **Jet Moto 3** совершенно точно останется прежней — 989 Studios еще пока не научились придумывать что-либо свое, а потому в качестве фундамента для своего очередно-

го проекта хапают что-то чужое. Здесь, правда, ситуация немного другая — готовится не оригинальная игра, а сиквел — но, зная 989, можно сказать о практически полном отсутствии даже необходимого для такого рода игры минимума нововведений в игровом процессе. Все по-прежнему. Сумасшедшая скорость, устраниенная за ненадобностью физическая модель, куча трасс... Только не факт, что все это окажется выполненным на таком же высоком уровне, как у **Single Trac**, не факт, что трассы не окажутся образцами совершенного безграмотного построения, как в **Twisted Metal 3**, не факт, что игру постоянно не будут нещадно лупцевать всевозможные глюки. Хотелось бы ошибиться в своих предчувствиях. А вообще ждать релиза осталось недолго, а потому прекратим наши гадания на кофейной гуще, ведь совсем скоро мы сможем все попугать своими руками.

ОРМ

# THEME PARK WORLD



**К**омпания Bullfrog, видимо, посчитав, что можно выжать еще немножко денег из тематики принесшей ей известность игры **Theme Park**, решила выпустить ремейк известного симулятора парка аттракционов, дабы и свои позиции удержать, и поставить на место разошедшихся конкурентов. Основные принципы в игре остаются неизменными: в задачу игрока входит удачное расположение аттракционов на мес-

тности, ведение мудрой ценовой политики, ну и, конечно, высчитывание хитрых отношений количества сахара в мороженном и жирности гамбургеров к стоимости стаканчика напитка. Чтобы удовлетворить максимальное количество посетителей, вы должны будете организовать равномерную циркуляцию по парку дворников, механиков, а также людей в форме, именуемых ласковым словом «рабочники». Но есть и ряд нововведений: например, игроку будет предложено взглянуть на свое детище глазами посетителя и испробовать на себе все достоинства и недостатки парка, то есть превратив игру в этакий **Quake**. Парк ваш обещает быть полностью трехмерным, и все хитросплетения американских горок вы сможете рассматривать под любым полюбившимся вам углом камеры. Другим важным нововведением в игре будет более

ЖАНР: стратегия  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts/Bullfrog

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
ДАТА ВЫХОДА: конец 1999

детальная проработка экономической и технической моделей. Кто знает, может быть, теперь игроку будет представлена потрясающая возможность регулировать наряду с жирностью и энергетическую ценность гамбургеров или, скажем, количество мяса в оных содержащееся. Будет создан и более гибкий механизм регулирования цен, обслуживания аттракционов и изменения качества товаров и призов. О том, насколько хорошо это будет воплощено в техническом плане, говорить рано, поскольку игра еще находится в ранней стадии разработки и высоким качеством в этом плане, мягко говоря, не блещет. Игра прямо-таки поражает изощренностью новых идей и подходов к старому сюжету, посмотрим, как Bullfrog сможет их реализовать.

ОРМ



**ЖАНР:** action  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts/  
Dreamworks Interactive

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1  
**ДАТА ВЫХОДА:** осень 1999

# MEDAL OF HONOR

**Ж**анр стрелялки от первого лица на PlayStation до сих пор не особо радовал игроков, особенно тех из нас, кто знаком с подобными произведениями на персональном компьютере. И это при всем при том, что игр-то на PlayStation выходит просто уйма, да и сама она вполне способна производить на свет достаточно детализированную для этих игр графику, чтобы разработчики могли без труда создавать стрелялки от первого лица хоть каждый божий день. Тем не менее, качественных и некачественных стрелялок от первого лица от этих рассуждений на PlayStation не прибавляется. И тут, как гром среди ясного неба, компания Electronic Arts анонсирует интереснейшую игру в этом жанре, работа над которой проходит под чутким руководством самого

Стивена Спилберга. Его имя мы назвали не случайно, так как описываемая здесь игра полностью инспирирована его последним фильмом, известным в нашей стране под названием «Спасение рядового Райана». И хотя особой связи между сюжетом **Medal of Honor** и историей Райана вы не найдете, роднить их будет не только время действия, но и та атмосфера, которую удалось создать на экранах кинотеатров гениальному Спилбергу.

Но дело здесь, в общем-то, совсем не в атмосфере, о которой вам придется пока лишь догадываться. На самом деле вся ценность этой игры для владельцев PlayStation заключается в том, что она будет первой высокобюджетной стрелялкой от первого лица, разработанной исключительно для приставок. Выглядит же



она пока просто потрясающе. В отличие даже от подобных игр на PC, владельцы PlayStation в этом продукте получат не просто набор грубо подогнанных друг к другу, созданных как будто с помощью детского конструктора арен для deathmatch'a, а целый ряд высокодетализированных уровней, в которых вам придется, выполняя роль одного из американских солдат, выполнить некоторое количество миссий. А вот для deathmatch'a против вашего товарища разработчики из Dreamworks подготовят несколько отдельных арен, на которых вы сможете отточить свои навыки.

Честно говоря, Electronic Arts пока не особо выражает желание делиться с нами информацией по этой игре, видимо боясь, что ее конкуренты смогут узнать какой-нибудь страшный секрет от ее разработчиков. Поэтому наберитесь терпения и ждите более вдумчивого взгляда на эту игру в одном из следующих номеров нашего журнала.

**OPM**

**ЖАНР:** action  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Activision

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1  
**ДАТА ВЫХОДА:** начало 2000

# TENCHU 2

**Е**сли вы еще не забыли, первая часть теперь уже сериала **Tenchu** в свое время была оценена нашим журналом очень и очень высоко, и поэтому для вас вряд ли станет откровением тот факт, что анонс на американской выставке E3 ее продолжения, получившего название **Tenchu 2**, привел нас в полный восторг. Узнав же предполагаемую дату ее выхода — начало двухтысячного года, мы немного приуныли, однако не настолько, чтобы бросить свою работу и перестать рассказывать нашим читателям обо всех анонсированных на PlayStation играх.

Итак, начнем с того, что в своей основе **Tenchu 2** останется все той же любимой нами **Tenchu**. В ней так же, как и в прошлый раз,

нам придется в переносном смысле одеть на себя костюм ниндзя и пойти на службу к какому-то там японскому феодалу. Наша служба будет опасна и трудна, почти как у работников милиции, только наоборот. Ведь в **Tenchu** каждый из нас становился хладнокровным убийцем, которого за смерть невинных людей штрафовали лишь снятием нескольких очков. Безусловно, без излишних убийств было бы намного легче пройти эту игру, однако вечно перепуганные случайные прохожие своими криками постоянно обращали на нас внимание вооруженных солдат, шутки с которыми были ох как плохи.

В **Tenchu 2** будет практически все то же са-



мое. Те же миссии, то же оружие, та же тактика ведения своего незримого боя. Добавится же в игру, по всей видимости, лишь еще один новый персонаж, да и полноценный редактор уровней, впервые введенный в данную серию в вышедшем только в Японии ответвлении **Tenchu Shinobi Geisen**, которое, в свою очередь, являлось переведенной на японский язык европейской версией данной игры с вышеназванным нововведением.

Как вы уже, наверное, смогли догадаться из нашего пространного рассказа, об этой игре точно пока мало что известно. Поэтому стоит набраться терпения и ждать новых откровений ее разработчиков, которые, несомненно, прольют гораздо больше света на этот долгожданный (по крайней мере в нашей редакции) проект.

**OPM**

# KINGSLEY

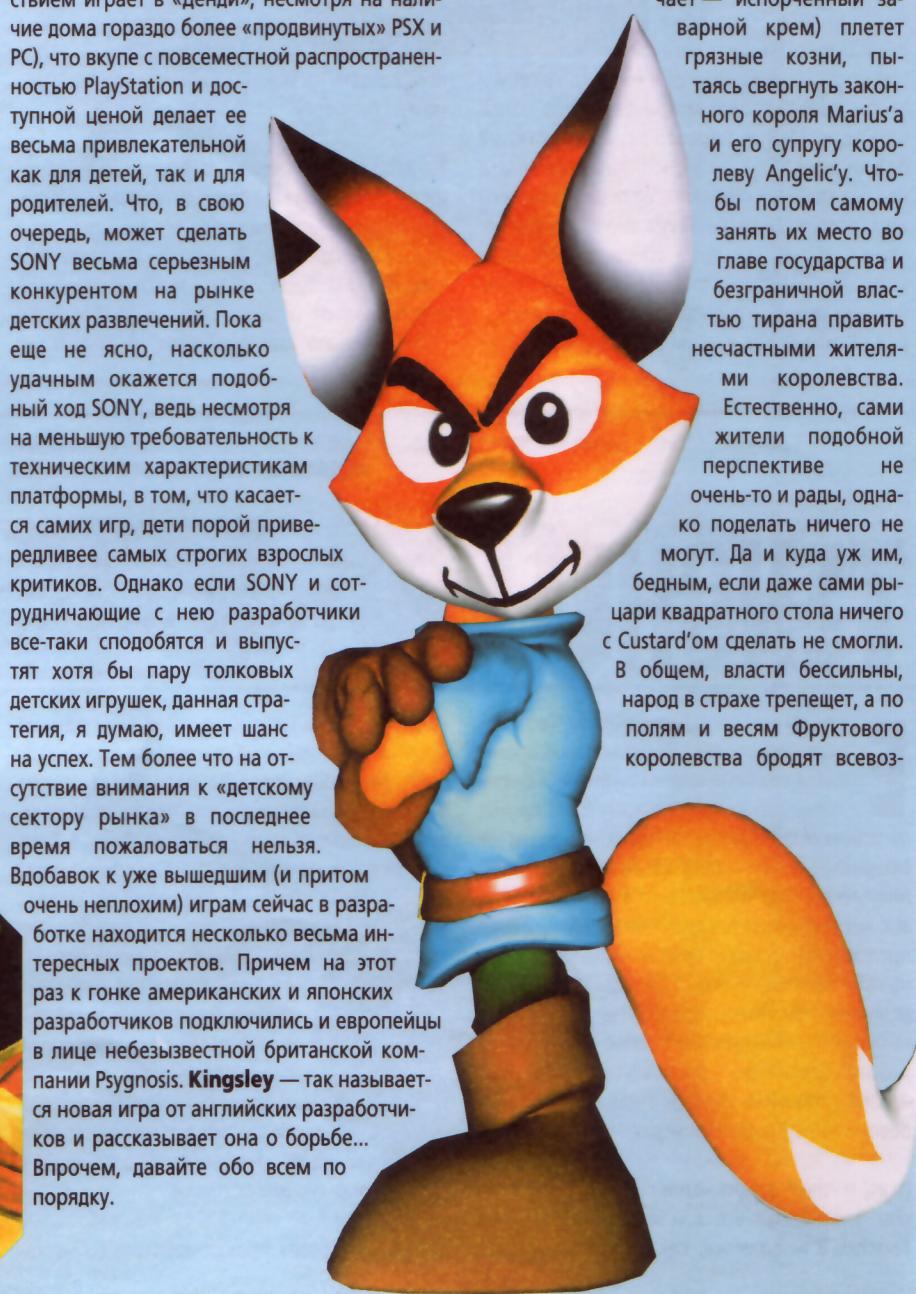


Появление прошлой осенью на прилавках японских магазинов новой консоли от компании SEGA — Dreamcast хотя и не было неожиданным, но все же всерьез всколыхнуло мировой рынок телевизионных игровых приставок, внеся определенную долю ажиотажа и поставив под удар установившуюся за последние несколько лет в этом секторе рынка монополию SONY.

**В** мире домашних игровых систем явно грядет эпоха перемен, и теперь самое время задаться вопросом — а что же дальше? Нужно отдать должное, все прошедшие годы SONY тоже не сидела сложа руки и подготовила достойный ответ конкурентам, не далее как три месяца назад компания анонсировала в Токио технические характеристики своей будущей приставки (PSX2, PSX2000), которые, надо признать, впечатляют. Однако выход приставки реально ожидается не раньше 2000 г., и это в Японии, значит до Европы приставка реально доберется не ранее 2001 начала 2002 гг., а что же ждет нас в ближайшее время? Официальные представители SONY пока что отмалчиваются относительно шагов, которые собирается предпринять компания с целью поддержания PSX, но уже сейчас можно с определенной долей уверенности сказать, что SONY вряд ли бросит свое детище на произвол судьбы. По крайней мере ближайшие год-полтора отсутствие новых игр нам не грозит. Однако уже сегодня заметно желание SONY «на всякий пожарный» перестраховаться. Не знаю, обратили ли вы внимание, но за последние полгода-год на PSX существенно возросло количество игр, предназначенных прежде всего для младшей возрастной категории, что для системы, изначально ориентированной на потребителей в возрасте 15-19 лет, выглядит довольно необычно. Похоже, SONY в спешном порядке пытается найти новые рынки сбыта для своей приставки, переориентировавшись на рынок игр для малолетних потребителей. И это действительно представляется

наиболее разумным шагом в сложившейся ситуации. Для детей технические характеристики приставки играют гораздо меньшую роль, нежели для взрослых игроков (мой племянник, например, до сих пор с удовольствием играет в «Денди», несмотря на наличие дома гораздо более «продвинутых» PSX и PC), что вкупе с повсеместной распространностью PlayStation и доступной ценой делает ее весьма привлекательной как для детей, так и для родителей. Что, в свою очередь, может сделать SONY весьма серьезным конкурентом на рынке детских развлечений. Пока еще не ясно, насколько удачным окажется подобный ход SONY, ведь несмотря на меньшую требовательность к техническим характеристикам платформы, в том, что касается самих игр, дети порой привередливее самых строгих взрослых критиков. Однако если SONY и сотрудничающие с ней разработчики все-таки сподобятся и выпустят хотя бы пару толковых детских игрушек, данная стратегия, я думаю, имеет шанс на успех. Тем более что на отсутствие внимания к «детскому сектору рынка» в последнее время пожаловалось нельзя. Вдобавок к уже вышедшим (и притом очень неплохим) играм сейчас в разработке находится несколько весьма интересных проектов. Причем на этот раз к гонке американских и японских разработчиков подключились и европейцы в лице небезызвестной британской компании Psygnosis. **Kingsley** — так называется новая игра от английских разработчиков и рассказывает она о борьбе... Впрочем, давайте обо всем по порядку.

Волна неприятностей захлестнула когда-то мирное и счастливое Фруктовое королевство (Fruit Kingdom). Негодяй по имени Bad Custard (кстати, оцените юмор разработчиков, Bad Custard в буквальном переводе означает — испорченный заварной крем) плетет грязные козни, пытаясь свергнуть законного короля Marius'a и его супругу Angelic'y. Чтобы потом самому занять их место во главе государства и безграничной властью тирана править несчастными жителями королевства. Естественно, сами жители подобной перспективе не очень-то и рады, однако поделать ничего не могут. Да и куда уж им, бедным, если даже сами рыцари квадратного стола ничего с Custard'ом сделать не смогли. В общем, власти бессильны, народ в страхе трепещет, а по полям и весям Фруктового королевства бродят всевоз-





можные лиходеи и безнаказанно творят свои грязные бесчинства. Естественно, король и королева спокойно взирать на подобные беспорядки не смогли и решили бесчинствам Kustard'a положить конец. Только вот как это сделать, большой вопрос. Поскольку королевская власть в стране существует только на словах, армия на голову разбита войсками Kustard'a, и вообще дела обстоят хуже некуда (вы не поверите, на днях королю вместо масла на бутерброд положили — мармелад!!!). Долго ли, коротко ли совещались их королевские высочества, но вскоре пришли к решению. Выход, как все гениальное, оказался прост — надо найти рыцаря, а все остальное он сделает сам. Да только вот беда, откуда ж его взять-то. Все полегли от рук басурмана, ирода лиходейского — Custard'a. Ну, кинули, конечно, клич — «Эй, ес-ть кто живой! Выходи постоять за Фруктовщину мать роднуй!». Однако на зов никто не откликнулся, за исключением малолетнего лиса



(разу внесу ясность, все персонажи в игре говорящие звери) по имени **Kingsley**. И не раз и не два кричали глашатаи, но результат остался прежним. Из желающих положить жизнь во имя блага и процветания королевства по-прежнему вызывался только **Kingsley**. Ну что ж, так тому и быть, решил король. «Отправляйся в путь сэр **Kingsley**, спаси фруктовое королевство, — сказал король — но прежде чем идти, ты должен стать true knight (настоящим рыцарем), а для этого отыскать магические предметы, без которых ни один knight не может быть по-настоящему true.

Предметы эти раскиданы где-то по стране. Но, как говорится, кто ищет, тот всегда найдет. Удачи тебе, **Kingsley!** Возвращайся с победой!»

Такова завязка, а вот сможет ли **Kingsley** отыскать магические предметы, станет ли он когда-либо настоящим true knight и что в конце концов станет с Bad Custard'ом, зависит только от вас.

Жанровую принадлежность **Kingsley** можно безошибочно определить, как 3D action/adventure с легкой примесью RPG. Большую часть игры вам на пару с лисенком придется провести в бесконечных странствиях по Фруктовому королевству. В пути, помимо основной цели, которой, как вы наверное уже поняли,

является устранение Bad Custard'a, вам также придется выполнить множество второстепенных заданий. К примеру, отыскать вышеупомянутые магические предметы или угомонить пиратов, бесчинствующих на морских торговых путях. В общем, будет чем заняться. Тем более что окружающий вас игровой мир весьма густонаселен. Одних только «культурных» персонажей (с которыми можно поговорить) обещано пятьдесят (пятьдесят!!!) штук, плюс еще большее количество всевозможной враждебной флоры и фауны и целых восемь боссов. Так что скучать не придется. Хочешь — говори, хочешь — дерись, а хочешь — говори и дерись одновременно. Кстати, о драках. Так как **Kingsley** какой никакой, а рыцарь, то и арсенал нас ждет соответствующий: кинжал, меч, секира, арбалет, щит для оборонительных целей и, конечно, не обошлось без магии. Целых пять (и не надо ухмыляться, это вам 3D action, а не RPG) магических заклинаний ждут своей очереди, чтобы поразить вас, а в еще большей степени ваших противников, целой плеядой невероятных спецэффектов.

Вообще, раз уж речь зашла об эффектах, нельзя не отметить графический движок игры. Несмотря на то, что нашей старушке PSX в этом году исполнилось пять лет, она еще на многое способна, и **Kingsley** как нельзя лучше демонстрирует это. Огромные (ну ладно-ладно, не огромные, но все равно весьма внушительные) трехмерные миры, яркие «мультяшные» краски, разноцветное динамическое освещение в реальном времени, программное размытие текстур, туман и еще несколько весьма приличных спецэффектов из разряда тех, которыми так гордятся PC-ишники со своим 3Дфх. В общем, на сегодняшний момент (на день написания статьи игра была завершена приблизительно на 85%) игра смотрится просто великолепно.

А если добавить к превосходному графическому исполнению еще и качественный инструментальный саундтрек, то получим практически идеальную игру как для детей, так и для взрослых, конечно, при условии, что игровой процесс не подкачет (хотя, по идее, не должен).

Напоследок хочу лишь добавить, что игра будет полностью поддерживать Dual Shock и появится на прилавках магазинов по всей Европе уже в сентябре (тыфу-тыфу-тыфу). Так что можете начинать откладывать деньги, а еще лучше дождитесь нашего обзора, а то кто их там в Psygnosis'e знает, напортят еще чего...

**ОРМ**

# TEST DRIVE OFF-ROAD

Компания Accolade в этом году обещает порадовать нас очередной версией забавы для новых русских — игрой Test Drive Off-Road 3.

**Г**онки на джипах по каким-то необъяснимым причинам пользуются чрезмерной популярностью в нашей стране и, судя по всему, являются причиной падения цен на эти автомобили в Москве: понятно, зачем покупать джип, если можно засесть за PSX? Наиболее значительным отличием от предыдущего Off-Road в этой игре будет режим для двух игроков за одним экраном: теперь толстые бритоголовые дяденьки не будут выталкивать друг друга из-за приставки, размахивая пистолетами и гранатами, и перенесут на время поле своей битвы из реального мира в виртуальный. К сожалению, в игре до сих пор не предусмотрено применение оружия: видимо, разработчики знакомы с ассортиментом средств, применяемых основной частью своих игроков в реальности, и просто не берутся за титанический труд по воссозданию всего этого арсенала в **Test Drive Off-Road**. Зато по многочисленным просьбам в игре увеличено количество бьющихся и ломающихся предметов, игрок может попытаться

проехать сквозь различные препятствия, барьеры, кактусы и деревца. Результат такой попытки может быть разным — игра подсчитывает для каждого случая вероятность гибели машины по специальной формуле, поэтому при разных обстоятельствах одна и та же авария может кончиться по-разному (формула не слишком близка к реальности, поскольку твердость лба в ней не учитывается). Учитывая любовь игроков к различного рода взрывам, спецэффектам и ярким цветам (особенно к бордовому), создатели наполнили игру уймой анимаций со взрывами и пожарами. Кстати, стоит заметить, что взрывы теперь являются значительной частью стратегии игры: разогнав своего товарища «чиста, в забор», вы можете проделать в заграждении внушительную дыру, через которую можно срезать определенные участки дороги и просто попадать в новые места, «на природу»... Чтобы глушить протесты оппонента по этому поводу, больше не понадобится звенеть цепью на шее или бить его перстнем по контроллеру. Новое музыкальное сопровождение, величие и степень лицензированности которого Accolade выдви-



гает на первый план, обещает поразить привыкший уже ко всему слух братков. Еще щекочет нервы владельцам красных пиджаков возможность тюнинга машины под себя. Вообще, преимущества игры над ездой на настоящих джипах по стране очевидны: именно благодаря PSX Россия миновала топливный кризис, пересевшие на Playstation братки переключились на потребление электроэнергии вместо бензина, темпы потребления которой, к счастью, не зависят от запросов двигателя игрового автомобиля. Теперь вместо привычного «заверните все» игрок должен будет конкретно указать, какую подвеску он хочет поставить, как наладить трансмиссию, какую резину поставить. Помимо этого можно будет выбрать целый ряд других мелких примочек, среди которых, почему-то, нет «Оленек» (номеров автомашины без права досмотра), хотя режим Off-Highway Patrol практически заменяет эту потребность. Off-Road 3 насчитывает 15 ветвящихся трасс в различных уголках мира. Игрок может выбрать один из 30 автомобилей, как и подобает новому русскому, американского производства. Среди них будет, как обычно, и любимый все-

ми нами Hummer, по лицензированию компьютерной модели которого AM General составило целый юридический трактат. Но главную мечту новых русских Accolade все же не выполнила: на УАЗике в игре не полетаешь, а Хаммер, чего же в нем удивительного? Они на таком в магазин на другую сторону Тверской переходят.





DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

# TEST DRIVE 6



Дорогие мои, неужели соскучились по очередному *Test Drive*? Эти злостные разработчики из Accolade (в лице Pitbull Syndicate) все пичкают и пичкают нас Испытательной Ездой (= англ. *Test Drive*) на всевозможных спортивных автомобилях, а не так давно и вообще целую побочную серию выдумали — испытание внедорожника.

**E**сли честно, то после недавней пятой части игры хороших слов в адрес разработчиков говорить практически не хочется. После сногшибательных *Need For Speed* и *Ridge Racer* творение Accolade ехало явно не по той дороге, другими словами, колеса росли не из того места, а еще проще — отстой полнейший.

Желание разработчиков исправить это досадное недоразумение заслуживает, по крайней мере, восхищения. Впрочем, если вспомнить именитую родословную серии, становится понятным стремление Accolade смыть весь тот позор неудачных отпрысков самого КРУТОГО симулятора спортивных автомобилей прошлого.

Да, любимые мои читатели, когда многих из вас еще на свет не родились, компания SONY перевернула наше представление о том, как надо слушать музыку с помощью WALKMAN, Советский Союз был великим и могучим, а

Nintendo правила миром видеоигр, именно в те незапамятные годы тогда еще известная своими ХОРОШИМИ играми компания Accolade выпустила на рынок... **TEST DRIVE!**

Примечательность этого события для избалованных водителей виртуальных Ferrari и других спортивных автомобилей, проживающих в 1999 году, сложно объяснить. Но следующие интересные факты должны быть известны. ТОГДА еще не было нормальных гонок, где точка обзора действия совпадала бы с местом нахождения водителя, т.е. за рулем вашего компьютерного «коника». Здесь же игрока посадили непосредственно в кабину транспортного средства стоимостью в несколько сот тысяч долларов. Далее предстояло обогнать своего оппонента на такой же крутой машине в достижении определенной точки Б. Не стоит, таким образом, объяснять, что все сегодняшние симуляторы спортивных автомобилей берут начало именно от **Test Drive**. Понятное дело, игра добилась значительного успеха, стала эталоном для последующих гонок, получила продолжение и так далее. Автор, ваш покорный слуга, впервые прокатился на любимой Ferrari именно в **Test Drive**, за что и по сей день благодарен Accolade.

Какое-то время спустя разработчики решили воскресить серию, выпустив не слишком удачные **Test Drive 4, 5** и побочный проект — **Test Drive: Off Road**. Все эти игры предлагали великолепное разнообразие всяческих спортивных автомобилей, а в TD:OR — внедорожников. Однако Accolade по не сов-

падению не сумела удержать интерес к своим играм, и в итоге **Test Drive 6** оказался единственным продолжением серии.

сем ясной причине, видимо в попытке привлечь новых поклонников, отошла от своего стиля реализма, вид из кабины стал неудобным или совсем исчез, и **Test Drive** превратился в обычную аркадную гонку, которых к тому времени развелось предостаточно. Но самое ужасное (для разработчиков) заключалось в том, что все сравнивали игру с *Need For Speed*, который значительно превосходил по всем параметрам творение Accolade. Таким образом, сегодня разработчики изо всех сил стараются наверстать упущенное и вернуть былую славу, а, значит, нас ждет все больше продолжений. На очереди же — **Test Drive 6**.

Смогут ли в этот раз нас удивить господа из Pitbull Syndicate? Весьма сомнительно, тем не менее, есть надежда (которая умирает последней), что в этот раз все будет правильно. Естественно, еще красивее станет картинка на экране, да добавят новых автомобилей, но этим никого сегодня не удивишь. Более того, сами разработчики признались в интервью, что предел возможностей Playstation практически достигнут. Далее они пояснили, что, в общем-то, все возможное из графики уже выжали — в данной версии добавят еще немножко текстур, отражений и подправят освещение. Другими словами, то, что вы уже наблюдали в **Test Drive 5**, и есть тот самый **Test Drive 6** плюс некоторые новые текстуры. И все. Следующий Испытательный Заезд ждите на новой приставке.

Не сильно возбуждают такие откровения, правда? Стоит заметить, что графическое воплощение серии не является слабым местом игры, а скорее ее достоинством, которое хотя и не дотягивает до лидеров жанра, но и не вызывает желания выключить телевизор. Подойдет. А после разглядывания представленных скриншотов могу сказать, что выглядит **Test Drive 6** совсем не дурно.

Конечно же, обещают подправить физическую модель. К сожалению, в деле эту





обещанную физику пока никто не видел, а значит можно ссыльаться на рассказы разработчиков. Последние говорят, что учили все пожелания мировой общественности, исправят, все будет просто супер, игрокам понравится. Я-то поверю только после того, как сам попробую.

Про музыку желаю высказаться отдельно. За что люблю **Test Drive: Off Road**, так это за музыку Gravity Kills, если в данной версии запишут мой любимый Pitchshifter (ДАЕШЬ!), MFMD и Ministry, я игру только ради саундтрека куплю — буду отдельно слушать.

Теперь самое время поговорить о нововведениях в игровой процесс. Ведь именно эти новации могут в конечном итоге вытянуть посредственный проект на достойный уровень. Итак на извилистом пути вашего автомобиля будут разбросаны всевозможные препятствия, которые надо сокрушить, задавить, разбить, уничтожить! Естественно, их можно и объехать, но это ведь совсем не интересно. Кроме того, тут и там спрятут различные обездыные пути, тропинки и дорожки, нечто подобное встречалось в *San Francisco Rush*. На деле выглядит это так: летите вы себе по дороге, друг сбоку — ворота. Влетаете в них на полном газу, разбиваете и, пролетев парковку, попадаете на соседнюю уличку, а куда выведет она — никому не известно. Такой вот элемент исследования. Впрочем, выбор альтернативных путей всегда был интересен, ибо один и тот же уровень можно проехать несколькими путями, посмотрев в пути новые районы и улицы.

Вся эта история с препятствиями весьма многообещающая. Проезжаете ресторан, а там столики выставили на улицу, зонтики и все та-

ко. Тут дорожный террорист в вашем лице, проезжая мимо, разносит бампером своего железного коня всю эту мебель в щепки. Кайф! Разработчики грозятся оптимизировать движок так, чтобы по улицам смогли ходить люди, дабы оживить улицы городов. Может и подавить их еще дадут?

Общее количество подвластных колесных средств науке не известно, как и их отличительные черты, управляемость, скорость и прочее. Зато доподлинно известно, что улучшили систему заработка денег, а точнее сказать — ее «позаимствовали» из другой игры. Перед каждым заездом вы делаете ставку, в которой указываете, кто каким приедет. Если деньги совсем кончатся — не беда, можно заложить собственный автомобиль. Правда, если его проиграете, вы выбываете из игры. Насовсем. На деле пока не известно, как все будет работать, однако ждать осталось совсем не долго, очередной Испытательный Запад начнется на ваших любимых PlayStation уже в конце этого года.

**OPM**

ЖАНР: драка/приключение

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: GT/Midway

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: осень 1999

# MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

**M**ortal Kombat будет жить вечно. Или, по крайней мере, так думают два ее создателя, небезызвестные Ed Boon и John Tobias, увековечившие свои имена в своем же непрекращающемся сериале. Один из них, не знаю точно кто, сегодня корпят над созданием своего следующего шедевра — драки **Mortal Kombat Gold** для новенького сеговского Dreamcast'a, в то время как второй член этого дуэта вовсю трудится над новой игрункой во вселенной MK, но уже для PlayStation и под названием **Mortal Kombat Special Forces**. Обе эти игры, несомненно, станут хитами и обе, скорее всего, незаслуженно. Тем не менее это не избавляет нас от обязанности рассказывать вам о данных проектах, пусть даже и вкратце.

Естественно, про **MK Gold** мы говорить здесь не будем, так как Midway пока не намерена переводить ее на PlayStation или PlayStation 2, тогда как во многом пока непонятный **Special Forces** мы стороной обойти никак не можем,

и поэтому слушайте дети о нем наш рассказ. Перво-наперво что вы должны себе уяснить, что **Mortal Kombat Special Forces** — это приключенческая игра с элементами драки, и совсем не наоборот. В этой игре вам посчастливится взять под свое управление двух героев знаменитой эпопеи MK: красавицу по имени Sonya и жутка по имени Jax. И именно вокруг приключений этих двух драчунов во время их борьбы против страшного клана Черного Дракона и будет развиваться богатый на события сюжет данной игры. Эта смертельная схватка, больше напоминающая не **Mortal Kombat**, а, скорее, Fighting Force или Nightmare Creatures, будет происходить в семи огромных (по мнению разработчиков) трехмерных мирах, наполненных различными головоломками, ловушками и врагами. Иными словами в конце этого года на при-



лавки магазинов поступит некий Tomb Raider, в котором Лара была заменена на Соню, а к пистолетам и прочим орудиям массового поражения были добавлены некоторые приемы рукопашного боя и больший упор на убийство врагов, нежели на разрешение головоломок. Ну а про то, что на коробке с этой игрой будет большими буквами написано слово **Mortal Kombat**, говорить, надеюсь, не надо.

В общем, мы вас предупреждаем: **Mortal Kombat Special Forces** создается исключительно для фанатов сериала, которые все еще продолжают покупать различные убогие игры под этим звучным названием. Всем остальным можно уже сегодня расслабиться. Игра-то, собственно говоря, не для вас.

**OPM**

# VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Когда в прошлом году вышла первая часть этой игры, мало кто смог моментально оценить, какой же на самом деле хорошей она была.

**В**ероятно, что все дело было в том, что первая игра в этом жанре, непонятно каким образом ставшая такой популярной гонялкой-стрелялкой *Twisted Metal*, на самом деле пришлась по вкусу далеко не всем. По большому счету к ее популярности большинство специалистов относились с некоторым презрением, называя эту игру *Mortal Kombat'ом* на колесах. В чем-то они были, безусловно, правы, так как более недоделанной игры, вылезшей исключительно на своей спорной оригинальности и откровенной попсовой, на PlayStation, наверное, и не сыщешь. И именно благодаря этому после выхода *Twisted Metal* и особенно его продолжения на всем деле гонялок-стрелялок был поставлен жирный крест.

Но не тут-то было. Компания Activision довольно быстро сообразила, что на самом деле сам жанр, родоначальником которого стал *Twisted Metal*, ни в чем не виноват. Взвесив все «за» и «против», она решила взять все

лучшие моменты ТМ, подчистить их, а также развить до приемлемого уровня и выпустить свою собственную версию этой популярной игры, которая смогла бы занять подобаемое ей место на рынке. И пусть с первого раза у Activision с последним не все получилось (менять сложившееся общественное мнение — дело очень и очень сложное), у нас имеются все основания утверждать, что со второго раза *Vigilante 8* сможет-таки прорваться к вершинам мировых хит-парадов, тем более что, в отличие от *Twisted Metal*, данная игра пришла по вкусу не только тупоголовым американцам, но даже и избалованным всевозможными играми японцам и не принявшим всерьез родоначальницу жанра европейцам.

Главной причиной того, что мы уверены в успехе *Vigilante 8: Second Offence*, является то, что компания Activision и конкретно команда Luxoflux, в отличие от своих конкурентов, в этом году представит нам не просто еще одну немного улучшенную версию своей старой игры, а полноценное ее продолжение, в котором из-под взгляда дизайнеров и программистов не ускользнула ни одна, пусть и кажущаяся несущественной, деталь.

Начнем с того, что в новой игре от Luxoflux, которая создается на немного усовершенствованном «движке» от *Vigilante 8*, вам будут предоставлены для разрушения целых 12 гигантских арен, расположенных в различных

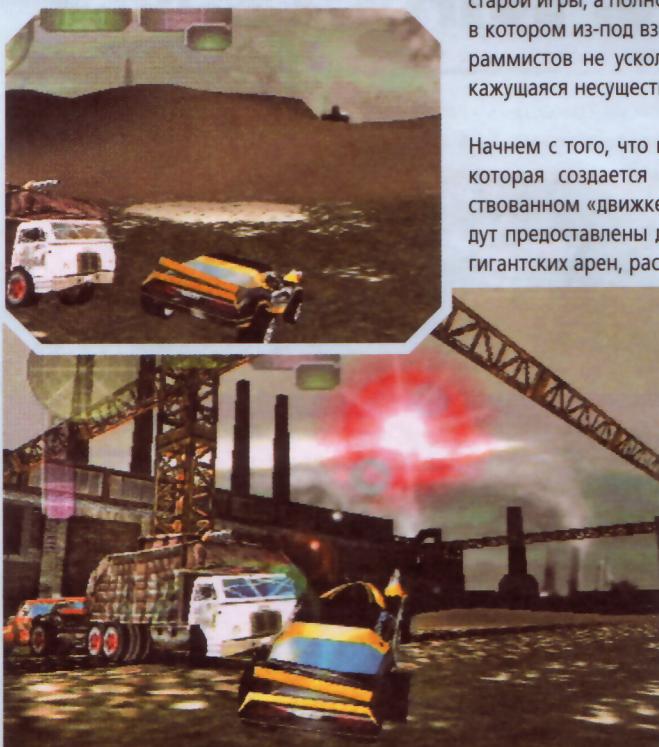
частях Соединенных Штатов Америки. Эти арены, более похожие на гигантские уровни, будут по своим размерам несколько больше, чем в оригинале, и это несмотря на то, что абсолютно все расположенные на них здания и постройки можно будет сравнять с землей. Более того, несмотря на большую загрузку процессора PlayStation по общему счету всех этих разру-



шений, графическая сторона игры все также радует глаз. И хотя огромного скачка в качестве графики мы не получим, смотреть на все происходящее на экране будет все также приятно, как и в первый раз.

В *Vigilante 8: Second Offence* примут участие 17 типов «машин», включая такие экзотические, как мусоровоз и космический корабль, а также 18 различных героев, 10 из которых вы увидите впервые. Однако наибольших изменений коснулся сам игровой процесс, который в этой игре обещает стать намного более продуманным и интересным, чем прежде. Во-первых, в *Vigilante 8: Second Offence* вы сможете найти сразу 3 различных режима для игры против компьютера: классический Arcade (то есть непосредственно усовершенствованный *Twisted Metal*), Quest (последовательный набор миссий, соединенных между собой сюжетом), а также Survival (тест на выживание — чем дольше вы продержитесь в живых — тем лучше). Во-вторых, в том случае, если к вам присоединится ваш товарищ, то вы сможете не только погоняться друг за другом по арене, но также вместе пройти режим Quest или совместными усилиями очистить какую-нибудь арену от врагов. Кроме этого, Activision еще пообещала нам ввести в свою игру некую новую систему power'up'ов, аналогов которой еще не было. Ее детали пока не разглашаются, однако мы уверены, что она будет достаточно интересной.

В общем, игру мы эту ждем, чего и вам ждем.



- 1** Таких игр не бывает.
- 2** Полный провал по всем статьям.
- 3** Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4** Уровень ниже среднего.
- 5** По всем параметрам средняя игра.
- 6** Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7** Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8** Очень хорошая игра.
- 9** Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10** Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

#### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**5.0**



#### Используемые обозначения



**34**

**SOUL REAVER**

**38**

**LEGEND**

**40**

**GLOBAL DOMINATION**

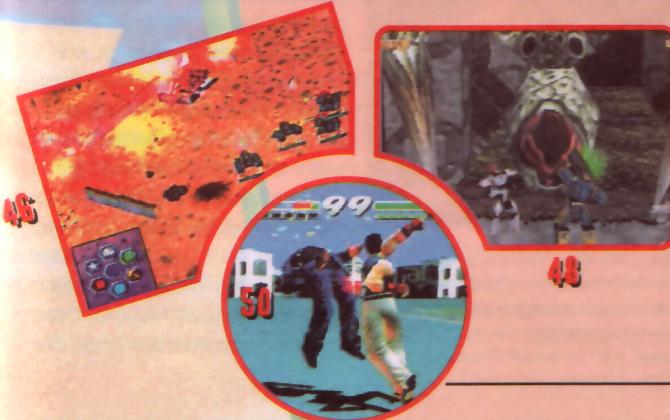
**42**

**ATTACK OF THE SAUCERMAN**

**44**

**CHOCOBO RACING**

# ОБЗОР X



**46**

**WARZONE 2100**

**48**

**ASSAULT: RETRIBUTION**

**50**

**KENSEI: SACRED FIST**



# LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

...поверхность воды неминуемо приближалась. В тщетной попытке избежать соприкосновения с губительной влагой Разиль в очередной раз попробовал расправить сломанные крылья. Израненная плоть отзывалась мучительной болью, и с губ его непроизвольно сорвался стон. Но несмотря на это он вновь и вновь пытался вернуть контроль над своим словно одеревневшим телом, ведь эта боль была лишь малой толикой, мельчайшей частицей тех мук, что предстояло пережить ему, если он не сумеет вырваться из этой западни.

**С**нова и снова с остервенением обреченности Разиль повторял свои попытки. И чудо, подкрепленное безумной жаждой выжить, произошло. Раненые крылья развернулись и, наполнившись потоком восходящего воздуха, приостановили стремительное падение, на какой-то краткий миг ему даже показалось, что еще чуть-чуть и у него все получится, но уже в следующее мгновение силы покинули его, и Ра-



зиль камнем рухнул в бушующий водоворот бездонной стремнини. В тот же миг его тело наполнилось мучительной болью, болью, для описания которой просто не существует слов, болью, которую вряд ли суждено познать кому-либо из смертных, живущих ныне на земле. Сотни иголок впились в каждый квадратный дюйм тела, причиняя непереносимые страдания, десятки острых как бритва ножей взрезали страждущую плоть, во-да раскаленным добела

железом жгла нежную кожу вампира. Душа Разиля разрывалась от невероятной муки, волна боли затуманила разум, по мере того как он, подхваченный течением, погружался все глубже и глубже в пучину бездонного водоворота. Его сознание помутилось, глаза засилил кровавый туман, но даже сейчас он яснее чем когда-либо в жизни видел ухмыляющуюся черную фигуру на скалистом обрыве, там наверху. Фигуру, из-за которой он сейчас испытывает все эти муки, фигуру, которая легко, словно по



мановению руки, дала ему все, что он имел, и затем столь же легко и безжалостно низвергла его в самую пучину адовых мук. Кайн, лорд Кайн — именно он ответственен за то,

что произошло с Разилем. Крик бешеной боли и ярости вырвался из груди падшего демона: «Кайн, я вернусь. Чего бы мне это ни стоило, я вернусь, и тогда самые жестокие муки преисподней покажутся тебе раем по сравнению с моим гневом!». Но только безмолвные скалы услыша-

ли этот вопль отчаяния, наполовину заглушенный грохотом миллионов гектолитров бушующей воды. Все глубже и глубже проваливался Разиль в недра гигантского водопада, и все сильнее и невыносимее становилась боль, и лишь одна единственная мысль, огненными буквами полыхающая в мозгу, не давала ему заснуть в океане страданий и полностью потерять разум. Мысль о будущей мести. «Кайн, когда-нибудь я вернусь...»

Наверняка многие из вас помнят довольно старенькую, но все еще (даже в сравнении с сегодняшними игровыми монстрами) не утратившую своего очарования игру — *Legacy*

**of Kain** с грозным подназванием *Blood Omen* (что на русский язык переводится как — кровавое предзнаменование). Что и говорить, игра была хороша (по крайне мере я с удовольствием провел за ней несколько недель). Конечно, были и недостатки и, надо сказать, довольно существенные. Графика, к примеру, даже на тот момент (дай Бог памяти, по моему — 1996г.) явно не отвечала требованиям времени и была способна напугать (в прямом смысле этого слова) даже самого нетребовательного игрока. С технической стороны дело обстояло еще хуже, отвра-



Герой прошлой игры, кровожадный Кайн, стал полновластным господином мира и все его обитатели являются для него лишь послушными игрушками. Сможет ли поверженный, растоптанный Разиль хоть как-нибудь изменить ситуацию?



тительный экран загрузки (Loading — сэ-э-р), возникающие по несколько раз за минуту, явно не способствовали укреплению психического здоровья играющего. В общем, тогда хоть как-то не пнул игру только ленивый. Однако когда дело доходило до игрового процесса, все кардинальным образом изменялось. Согласитесь, не так уж и часто встречаются на PSX игры, где игроку отводится роль отрицательного персонажа. Причем главный герой действительно был отрицательным, без всяких но и или. Ведущий персонаж и alter ego игрока в мрачном мире Blood Omen — Kain был вампиром по профессии и негодянем по призванию... Впрочем негодянем он стал несколько позже, а тогда его карьера на темной дорожке только-только начиналась. Эх, сколько крови невинных (и не очень) жертв было выпито, сколько осиновых колов и серебряных пуль продырявили бренное тело героя, сколько джойпадов было поломано, в конце-то концов. Где вы? Где вы, славные денечки? Уже здесь — отвечают нам в компании Crystal Dynamics.

Итак, после длительного цикла разработки. После многочисленных правдивых и не очень обещаний разработчиков. После откровенно разочаровавшей и слабой демо-версии, представленной на E3. После множества задержек и переносов **Legacy of Kain 2: Soul Reaver** наконец-то увидела свет и, заманчиво поблескивая коробочкой, ждет своей очереди, чтобы потрясти, напугать, вдохновить и свести с ума игроков по всему миру, включая и Рос-

сию. Что ж, посмотрим, насколько удачным вышел очередной блин для Crystal Dynamics. Итак, прошу любить и жаловать — **Legacy of Kain 2: Soul Reaver**.

Начну с самого интересного, с сюжета. Темные времена наступили в землях Носгота (Nosgoth). Лорд Кайн (Kain), в течение сотен лет находившийся в заточении в аду, вновьступил на многострадальную землю страны. Его помыслы грязны, в его темной душе вы не найдете ни единого светлого пятнышка, его цель проста: стереть с лица земли человечество и установить по всему миру полное и безграничное господство вампиров. С помощью своих адских помощников (вошедших в историю Носгота как темные лейтенанты) — Разиля (Raziel), Думы (Duma), Румана (Ruman), Хемы (Hema), Зефона (Zephon) и Рахаба (Rahab) — Кайн начинает претворять свой план в жизнь.

Битва не на жизнь, а на смерть, ставкой в которой была судьба всего человечества, длилась в течение многих веков. Люди отчаянно сражались за выживание своего рода, но силы были не равны. Ряды защитников человечества, и без того немногочисленные, таяли с каждым днем, и в конце концов вампирам удалось склонить чашу весов в свою пользу. По всей стране армии нечисти преследовали тех немногих, кто еще оставался людьми. Над когдато мирной и благополучной землей Носгота медленно восходило «кровавое» солнце, предвещавшее начало новой эпохи — эпохи вампиров.

Прошла тысяча лет. Немногие выжившие из числа людей доживали свой век под жестокой пятой кровожадных повелителей. Время великих сражений прошло, пламя конфликта

медленно угасало, и сердцами темных лейтенантов овладела скука. В попытках хоть как-то развлечь себя элита темного мира во главе с Кайном занялась самосовершенствованием. Путем всевозможных мутаций темные лейтенанты и их безумный повелитель изменяли форму и сущность своих физических оболочек по воле своего извращенного разума. Переирая свои тела, вампиры заполучали все новые и новые возможности. С каждым годом мастерство темных владык возрастало. И вскоре произошло то, что должно было произойти, один из темных лейтенантов, любимец и доверенное лицо Кайна — Разиль в своем самосовершенствовании превзошел повелителя. В результате одной из мутации он обрел величайший дар — крылья и вместе с ними возможность летать. Гнев Кайна, узнувшего о новых способностях Разиля, был велик. Ярость и зависть заполнили сердце темного повелителя... Кара, выбранная им для опального вассала, была воистину ужасна — по приказу Кайна Разиль был сброшен в бездонный водоворот (ведь вода, как известно, для кожи вампира хуже чем кислота) и тем самым обречен до скончания веков (бессмертие не всегда в радость) мучиться, балансируя на грани жизни и смерти. Однако темные боги были благосклонны. Пройдя через все круги ада, Разиль был возвращен к жизни древней силой, силой, существовавшей еще задолго до того, как нога человека впервые

ступила на бренную землю Носгота, силой, имеющей несчетное количество имен у всех народов мира, но истинное имя которой неизвестно никому, силой, по своей прихоти дарующей и отнимающей жизнь...



Разиль был возвращен к жизни, но воскрешение обошлось ему дорогой ценой: в обмен на собственную жизнь он должен работать сборщиком душ, чтобы восстановить нарушенный действиями Кайна и его вампиров изначальный баланс душ.

Здесь, я думаю, не помешают кое-какие объяснения. Источником всего сущего в Носготе является так называемая река душ. Река наделяет все живое на планете душой и дает всему существующему под солнцем этого мира силу для жизни. Весь механизм работает по принципу замкнутой системы: энергия реки выходит во внешний мир в виде живых существ, растений и т.д. и затем, завершив жизненный цикл, возвращается обратно в реку, где обновляется и снова становится источником жиз-

## Для сравнения

ИГРА: Tomb Raider 3

РАЗРАБОТЧИК: Core Design

Сильно постаревшая родоначальница жанра трехмерных приключений от третьего лица, честно говоря, бледнеет перед лицом *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Тем не менее, она все-таки является более пригодной игрой для тех из вас, кому в жизни достаточно лишь необходимого минимума.

ненной силы для очередного существа, растения и так далее, по кругу. Таким образом все время поддерживается определенный баланс, но с приходом Каина и установлением господства вампиров все изменилось. Так как вампиры обладают даром бессмертия, их души перестали возвращаться обратно в реку душ, сильно уменьшив количество поступающей туда энергии и создав опасный дисбаланс, поставивший Носгот на грань коллапса. И теперь задача Разиля восстановить нормальное положение вещей, отправив как можно больше вампирских душ на вторичную переработку и попутно положив конец явно затянувшемуся правлению Каина (о, сладкая месть). Итак, извилистая дорожка отмщения ждет нас...

Что ж, пожалуй, начнем. По жанру *Soul Reaver* заявлена разработчиками как RPG, однако это не совсем верное определение, обилие экшена и платформенных элементов делают игру похожей, скорее, на некую изощренную до безумия 3D адвентчуру. Взять, к примеру, хотя бы бои. Никакой походовости (поклонники японских RPG медленно начинают плакать), никакой пошаговости, только Real-time и чистый 100% action, так что по полчаса обдумывать следующий ход вам не позволят. Успел вовремя нажать кнопку — молодец, пронигайся дальше, не успел — смотри видеоролик Game Over. Однако не спешите рвать волосы на голове, наш персонаж, хотя и бывший, но все-таки темный лейтенант (элита вампирского мира, между прочим), так что при должной сноровке (и даже при отсутствии этой) любого встреченного врага вы сможете нащиповать на мелкие кусочки быстрее, чем тетя из популярного рекламного ролика успеет произнести свое коронное «...буль-буль». Однако это вовсе не значит, что компьютер-



ный интеллект слаб (слегка туповат, но не слаб). Так что ваше путешествие отнюдь не будет похоже на спокойную увеселительную прогулку (хотя кто в здравом уме может представить спокойную прогулку в пост апокалиптическом аду?!). В общем, готовьтесь, переигрывать отдельные моменты придется довольно часто. И не исключено, что к тому моменту, когда вы все-таки умудритесь пройти этот «треклятый мостик с двумя упрыгами», вы успеете вспомнить «добрьими» словами не только Crystal Dynamics и Eidos, но и всю SCEI в придачу. Но не все так плохо, если вы еще помните, Разиль — вампир, а у этой жизненной формы тоже есть свои преимущества, одно из которых — бессмертие. Да-да, в самом прямом смысле. Так что, несмотря на все старания, окончательно умереть вам не удастся. Полная потеря энергии чревата для вас всего лишь перемещением из реального мира в мир духов, для возвращения из которого надо будет найти особый портал (что, правда, не всегда просто сделать). Однако не стоит расценивать это неприятное происшествие лишь в качестве наказания за неумелую игру. Порой пребывание в духовном мире дает игроку определенные преимущества и позволяет добраться в ранее недоступные места. Дело в том, что физика мира духов сильно отличается от реальной, и поэтому маленькая трещинка в стене в реальном мире с легкостью может превратиться в дверь в мире духов. Кроме того, находясь в мире-призраке, Разиль обретает новые недоступные в обычном состоянии способности, к примеру, возможность выше прыгать или умение проходить сквозь решетки. Кстати, к вопросу о способностях. По мере прохождения игры ваш персонаж, как это и положено в любой ролевой игре, будет обретать все новые и новые возможности (умение плавать или карабкаться, например), но интересен не сам факт наличия возможностей (довольно разнообразных, кстати), а то, как этот замысел был воплощен в жизнь. Дело в том, что при разработке *Soul Reaver* компания пошла на нестандартный ход и полностью отказалась от такой, казалось бы, неотъемлемой части любой RPG, как Inventory. В SR любая приобретенная вами персонажем способность или выученное заклинание становится неотъемлемой частью Разиля и активируются простым нажатием комбинации кнопок. Вот, к примеру, научились вы летать, а тут впереди пропасть, пожалуйста, нажимаем два раза X и полетели. Легко, просто и никаких мучений со множеством менюшек.



Вообще, в вопросах технического исполнения *Soul Reaver* игра во многом новаторская. Красивейшая трехмерная графика, обилие всевозможных новомодных и старомодных спецэффектов, высокая скорость обновления графики и впечатляющий дизайн уровней... А все благодаря технологии «горячей загрузки данных» (нечто подобное мы видели в The One и Apocalypse). Необходимая информация загружается с диска непосредственно в процессе игры, что позволяет создавать теоретически бесконечные уровни и в какой-то мере решает извечную проблему PSX, а именно — малый объем оперативной памяти. В общем, в вопросах графики игра практически впереди планеты всей (ну, или, по крайней мере, в одном из первых рядов). Звук также весьма хорош, стильные атмосферные композиции отлично вписываются в мрачную эстетику вампирской антиутопии и не раздражают, а это, по моему, для игрового звука самое главное.

В общем, если у вас в кармане есть немного денег, на душе тоска, в голове туман и хочется чего-нибудь эдакого, срочно бегите (или идите, или езжайте, в конце концов) в ближайший магазин (ау, господа рекламирующие), торгующий видеограмми, и покупайте *Soul Reaver*. По крайней мере месяц отличного времяпрепровождения я вам гарантирую.

ОРМ

ОРМ

РЕЗЮМЕ

## МНЕНИЕ АВТОРА

Хорошая графика, лихо закрученный сюжет и захватывающий игровой процесс с пылу с жару и специально для вас. Хорошее развлечение для всех поклонников action/RPG.

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА 9

ЗВУК 9

GAMEPLAY 8

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 8

8.5

## СЛОВО РЕДАКТОРА

Одна из самых достойных игр для PlayStation за последнее время, отличающаяся одним из самых мощных движков, отличной, если не сказать больше, анимацией и великолепным дизайном. Эту игру мы ждали очень долго и финальный продукт нас не разочаровал.



PAL



# GT GRAN TURISMO™ Революционное качество!

ОПТИМАЛЬНЫЙ ДИСК  
\$25  
ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ





# LEGEND



Если у вас когда-нибудь была такая игровая приставка, как Super NES, то вы, вероятно, взглянув на название обозреваемой игры, можете припомнить, что на нинтендовской шестнадцатибитке в свое время существовала довольно любопытная игра с точно таким же называнием. Интересующемуся видеоиграми человеку не заметить ее было довольно сложно, так как являлась она одной из немногих попыток создания на этой консоли варианта сверхпопулярного сеговского Golden Axe.

**П**опытка, кстати, оказалась довольно удачной, и играть в **Legend** было действительно интересно. Разве что порой огорчал немного завышенный уровень сложности, а так впечатления оставались только положительные. Графика радовала обилием хорошо отрисованных деталей, красивым окружением наших персонажей, общим стилем исполнения. Да и игровой процесс, в отличие от большинства современных продуктов, находился на должном уровне. Притом создателем всего этого была не какая-нибудь огромная компания с много-миллионным бюджетом, а скромнейшая конторка Seika, о которой сейчас никто уже, наверное, и не вспомнит. Безусловно, **Legend** не могла перешагнуть высокие стан-

дарты качества, установленные **Golden Axe**, не могла побороть своего могучего конкурента, но ругать за это мы ее не можем. Совершить такой рывок не уддавалось никому.

И вот на дворе 1999 год, а на прилавках магазинов я вижу коробочку с игрой, носящей до боли знакомое название. «Неужели римейк?» — думаю я. Действительно, как так могло произойти, что кто-то вдруг вспомнил о какой-то скромной игрушке из золотой эпохи шестнадцатибитности? Причем от такого гиганта рынка видеоигр, каким, без сомнения, является Seika. Интересно. А может быть это совсем другая игра, просто незаконно (или вполне законно) использующая давно никому не нужную торговую марку?

И вот, поиграв в **Legend**, я нашел ответы почти на все мучившие меня вопросы.

Да, это действительно римейк. Все сомнения отмечиваются после того как ви-

дишь хорошо знакомую эмблему с названием игры, написанным поверх лезвия меча. Чувствую, что сейчас разрыдаюсь. Дабы вспомнить времена золотое, смотрю начальную заставку.



И что я вижу? Мне показывают помещение здоровенной церкви, причем качество показываемого очень далеко от демонстрируемого Square в своих продуктах. Я, конечно, не обвиняю разработчиков в том, что уровня этой компании в создании силиконовых роликов никто достичь пока не может, но просто про себя отмечаю, что в данном случае можно было бы и получше все изобразить, а то сделали какую-то пургу на движке. Но вернемся к введению в игру. За кадром звучит голос, с пафосом повествующий о вечной борьбе Добра и Зла и обо всем таком прочем, полагающемся по слуху. Ну а потом... Потом из белого свечения, озарившего всю церковь, выпрыгивают три основных героя игры и, нелепо размахивая руками, начинают прыгать на месте и показывать, насколько они круты. Некоторое



Не часто мы можем лицезреть такую качественную графику и такой, честно говоря, вполне достойный для игры этого жанра игровой процесс в таком откровенно низкобюджетном проекте, как **Legend**, да еще и от какой-то малоизвестной команды разработчиков как Toka. К сожалению, только настоящие любители этого погибшего в неравных боях жанра смогут по достоинству оценить проделанную ими работу.

## Для сравнения

**ИГРА:** Fighting Force

**РАЗРАБОТЧИК:** Core Design

Первая игра этого жанра на PlayStation наглядно показало то, почему такие игры уже давно ушли в прошлое. Точно так же, как и в Legend, ее игровой процесс был слишком поверхностным и не блестал разнообразием отчего эта игра надоедала уже через 10-15 минут.

время так подергавшись, они со спокойной совестью разворачиваются и уходят в неизвестном направлении. Да-а, воодушевляет. На ум сразу приходит несколько весьма злых и нехороших слов, которые тут же хочется отправить в адрес разработчиков, сотворивших такое. Ведь если заставка такая, то что в игре твориться должно?! Как так все можно испоганить? Впрочем и на этот вопрос есть ответ. В данном случае новый **Legend** сделала не старая команда разработчиков, а некая Toka — тоже контора с мировым именем.

Ладно, ролик роликом, а что с игрой-то творится. А вот что. Для начала нас кидают в окно выбора персонажей. Их, как уже отмечалось, три штуки — два мужика и одна девушка. Каждый, как потом выясняется, по-разному умеет обращаться с разными видами оружия. Кому-то с копьем найти общий язык довольно проблематично, а кто-то машет им так, что только отбегай. Не ожидал. Думал, и тут схалтурят.

И вот начинаются наши приключения в этом очередном фэнтезийном мире, где правит волшебство и где шагу нельзя ступить, чтобы ни столкнуться с мерзко хрюкающим орком. Нашим глазам предстает чудесная картина: мы видим Golden Axe (или, если угодно, первую **Legend**) с практически не измененной концепцией, но только



трехмерный, угловатый, уродливый, тупой и глупый. Но играть можно. Надоедает, правда, минут через двадцать, но это ничего, ведь всякие Fighting Force приедаются еще раньше. Наши герои, сверкающие торчащими в разные стороны углами, нелепо передвигаясь, тащатся, зажав в руках здоровенные мечи, а по первой команде начинают кромсать противников. Делают это они, само собой, так же уродливо, как и все остальное. Но терпимо. С убиением врагов, к слову, связана и еще одна немаловажная вещь. Прежде чем играть, вы имеете возможность залезть в опции, где вам позволено сделать то, чему порадуетесь любой

Но если в вас найдется мужество пройти хотя бы один игровой уровень, то вы увидите просто потрясающую картину. Называется она — Bonus Stage! Выглядит все это примерно так. Перед вашими очами появляется арбалет и прицел, и в стиле простой стрелялки, вроде Time Crisis, вы пытаетесь расстреливать



фанат Mortal Kombat'a — включить кровицу. После такой нехитрой процедуры из ваших противников начнут выплевывать шарики неправильной формы и такого же неправильного цвета. Для тех, кто так и не поймет, что же это такое, поясню — это и есть кровь. Единственное, что радует, так это редко случающиеся случаи перерубания очередного орка пополам, после чего, разбрызгивая кровь, его верхняя часть туловища еще немного посчитает лапами и сдохнет. Но прекратим описания таких вкусностей.

Через некоторый отрезок игры мы замечаем, что новый разработчик в одном уж точно пошел по стопам предшественника. Я имею ввиду уровень сложности. Играйте только на Easy, так хоть какое-то удовольствие получите. Регулируется этот уровень, кстати, за счет наращивания линейки жизней вашим вражинам. В конце концов получается, что на Hard какую-то паршивую хрюшку (здесь, как и в некоторых других фэнтези-вселенных, они зовутся «орками») приходится махать минут десять.

За это время ваше оружие еще и способно попросту испортиться (какое интересное нововведение!), и тогда несчастному герою придется отбиваться от нападающих руками и ногами, пробираться к ближайшему сундуку, где, может быть, найдется что-нибудь пригодное для убийства

живых существ. Так вот и играешь, как самый настоящий идиот. Ходишь и орешь, когда, мол, наконец, этот проклятый уровень кончится. А уровни в **Legend** ох какие длинные... Да и боссы в конце каждого из них. Знаете, как они нечестно сражаются?



попадающиеся на экране объекты. Таким образом вы зарабатываете дополнительные деньги в довесок к собранным с трупов врагов. На них вы имеете возможность приобрести в магазинчике дополнительный запас жизней, вооружение и так далее. Прямо RPG какое-то! Вероятно, послеуроневые события с уверенностью можно назвать самым оригинальным и интересным в этой игре. В остальном же **Legend** — весьма посредственная игрушка. И даже ностальгирующим по старенькой SNES'овской **Legend** приобретать я бы ее не рекомендовал.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Довольно посредственный римейк старой SNES'овской игрушки в стиле Golden Axe. Переодевшаяся **Legend** представляет собой довольно скучную и примитивную драку/бродилку, несущую минимум нового и совершенно не способную пробудить в игроке интерес к себе.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4

6.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Как не старались прикрыть разработчики из Toka всю низкобюджетность своего проекта, им это, к сожалению, так и не удалось. Их игра очень быстро надоедает и превращается в очередную тупую стучалку.



# GLOBAL DOMINATION

«Правительства рухнули в хаос, завязались международные конфликты. В войнах за обладание территориями страны-противники не гнушаются применять самое разрушительное оружие». Именно так начинается новая игра от Psygnosis с добрым таким названием Global Domination.

**И**дея мирового господства давно эксплуатируется в играх, теперь к этой идее обратились и создатели бессмертных гонок Destruction Derby.

Вообще я очень хорошо отношусь к продуктам Psygnosis за их прекрасную играбельность, но в данном конкретном случае я был просто в шоке от увиденного. И этот шок был далеко не от радости, а скорее от глубочайшего разочарования. Как могла появиться на свет подобная игра, мне до сих пор не понятно. Но обо всем по порядку.

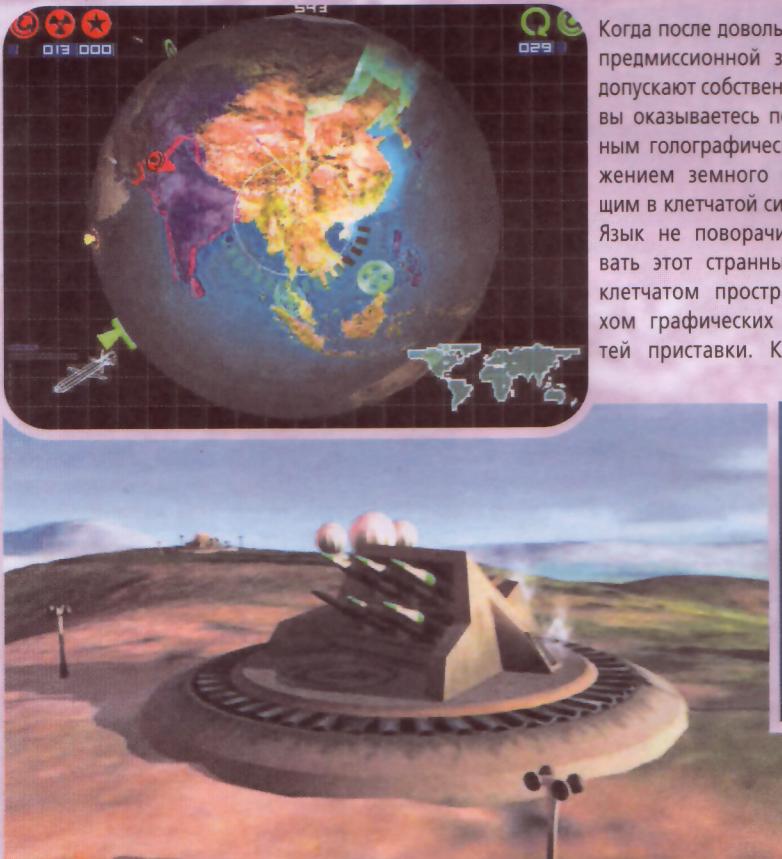
Игра задумывалась как смесь аркады и стратегии. В принципе идея была хорошей — устроить войну на мировом уровне с применением большого количества вооружений, од-

нако по всей видимости у ребят из Psygnosis был свой взгляд на реализацию подобной смеси.

По сюжету вы становитесь одним из офицеров организации по устранению международных конфликтов силовым путем. В ваши рукидается управление военными ресурсами различных стран. Командование ставит перед вами задачи, а вы их выполняете. Казалось бы, что может быть проще следования указаниям начальства, ан нет, начальство у вас подобралось, похоже, из сплошных извращенцев, которые во всеобщем хаосе пытаются выработать политические решения проблемы. В результате появляются задания по обороне одной из стран от агрессора без возможности нападения на этого самого агрессора.

экране выглядит несколько убого, несмотря на такие различные «спецэффекты», как подсвечиваемые границы территорий или взрывы от ракет. Кстати, мир в интерпретации Psygnosis очень оригинально поделен на территории. Соединенные Штаты теперь оказались Разъединенными и представляют собой несколько стран. То же самое произошло и с Россией, от которой отделились Сибирь, Якутия и Камчатка. Не правда ли, весело звучит выражение «войенный потенциал Якутии».

Интерфейс игры нельзя назвать интуитивным, скорее наоборот. Всевозможные значки и условные обозначения в режиме тактического приближения приводят в некоторое замешательство. Кстати именно этот режим считается наиболее важным, поскольку только в нем можно выбирать точные цели для наступательного оружия. А теперь представьте себе, что в то время, как вы пытаетесь выбрать из большого количества условных обозначений нужную цель, вашу территорию нещадно поливают ракетами, поскольку время в тактическом режиме не останавливается. Кстати об оружии, в игре присутствует два типа вооружений: наступательное и оборонительное. В каждый тип входят ракеты, коих есть несколько типов, самолеты и морской флот. В принципе различные виды ракет и самолетов можно отличить друг от друга, но



Ни одной красивой картинке никогда еще не удавалось скрыть убогость игрового процесса. Это правило еще раз нашло себе достойное подтверждение в новой игре от Psygnosis.

## Для сравнения

**ИГРА:** Twisted Metal 3

**РАЗРАБОТЧИК:** 989 studios

Вы можете спросить, а что, может роднить эти две игры? На самом деле очень многое. Они обе были созданы дочерними компаниями Sony, отличались просто катастрофическими проблемами с игровым процессом, и не были выпущены за пределами своей родины. А зря.

вот с флотом дела обстоят значительно хуже. Схематичное изображение морского юнита на основной карте мира не позволяет сходу сказать, к какому типу этот самый юнит относится. Можно, конечно, сказать, что это пустяк, поскольку все юниты чем-то стреляют, но на самом деле правильное определение каждого юнита в некоторых миссиях является необходимым условием для победы. Происходит это от того, что некоторые морские юниты могут быть уничтожены только определенным типом кораблей. Такое разделение вызывает массу трудностей, поскольку при поиске, например, подводных лодок требуется использовать крейсер для их обнаружения. Но крейсер не умеет сам искать цель, его нужно постоянно направлять, иначе он где-нибудь встанет на якорь и останется там стоять до самого завершения миссии, пусть даже на небольшом расстоянии от него проходят подводные лодки. Подобные ситуации случаются довольно часто и сильно раздражают.

Кстати про интеллект противников вообще говорить не стоит, поскольку его фактически нет. У меня был момент, когда я долго и упорно пытался пройти одну из миссий и каждый раз, когда я начинал миссию, противник пускал свои ракеты в те же моменты и в те же точки, что и во всех предыдущих моих попытках. Все что мне оставалось делать, так это запускать истребители и ракеты в определенные точки на земном шаре заранее. При таком раскладе ракеты противника не успевали пролететь сколь-нибудь большое расстояние.

Отдельное слово стоит сказать об управлении. Несмотря на то, что разработчикам игры

удалось задействовать все кнопки джойстика, играть в эту игру как в стратегию практически невозможно. На деле обещанное создателями развернутое управление стратегическими ресурсами укладывается в выбор цели для атаки. В остальном исход миссии зависит от того, как быстро вы можете передвигать крестик прицела по карте и с какой частотой вы способны нажимать на клавиши использования оружия. Как показала практика, чем чаще запускать ракеты на территорию врага, тем быстрее он сдастся.

Процесс уничтожения противника вообще является очень специфическим. По ходу миссии ваш первоначальный противник может сдаваться, а ваш недавний союзник вполне может ни с того, ни сего объявить вам войну и начать вас планомерно засыпать ракетами. При всем этом ваше командование, видимо от скучки, предлагает вам не нападать на врага, а лишь сбивать его ракеты. Правда, через некоторое время отношение начальства к противнику меняется, и вам уже предстоит обильно посыпать его территорию своими ядерными зарядами, но не так, чтобы превратить ее в пустыню, а просто довести врага до капитуляции. Однако, к сожалению, нигде не говорится о том, какой уровень разрушений способен привести к сдаче противника. Иногда для достижения поставленной цели хватает всего нескольких ракет, а иногда, высадив весь боезапас, вы ничего не добьетесь. И такие моменты в игре встречаются постоянно, поэтому некоторые миссии, а на самом деле большую часть миссий, приходится проходить не по одному, не по два и даже иногда не по десять раз, что, согласитесь, несколько утомляет.

В добавление ко всему вышесказанному хочется упомянуть звуковое



оформление Global Domination. В принципе оно выдержано в общем стиле игры. Присутствуют звуки взрывов, запусков ракет и самолетов, а также милый голос, сообщающий через каждые пять секунд о том, что запущены ракеты противника или что что-то было сбито вами или вашей доблестной авиацией. Конечно, эти сообщения в некоторой мере помогают, однако в определенный момент хочется выставить громкость голоса на отметку ноль, чтобы не слышать очередное «запуск ракет произведен» или что-то в этом роде.

В общем могу сказать только одно, если у вас есть выбор, играть в Global Domination или во что-нибудь другое, советую выбрать именно это что-то, наверняка получите больше удовольствия.

OPM



OPM

РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

В общем мои ожидания относительно игры Global Domination не сбылись. Эту игру я могу порекомендовать только очень большим поклонникам простых по графике игр, в которых речь идет о захвате мира. Остальным же геймерам, предпочитающим нормальное управление, хорошую графику и приличный сюжет, не стоит тратить время на подобные поделки.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	5
GAMEPLAY	2
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

4.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Ну что здесь можно сказать. Global Domination — игра слишком плохая чтобы об этом долго распинаться. Рекомендуется любителям острых ощущений.

# ATTACK OF THE SAUCERMAN

Давным-давно, когда о Windows 95 еще и слыхом не слыхивали, а недавно вымерших динозаврах только-только пересвали вспоминать всем цивилизованным космосом (да и нецивилизованным тоже), правила могущественная империя Grimgold.

**Э**то был золотой век нашей галактики. Наука процветала, производство росло, инопланетный народ был доволен, а о таких грустных вещах, как инфляция и дефолт, тогда даже и не задумывались, считая все это выдумкой ученых-еретиков. В общем, все было просто великолепно. Народ под чутким руководством своих вождей семимильными шагами приближался к окончательному и бесповоротному построению утопии в масштабах одной отдельно взятой галактики. Однако где-то, что-то пошло не так, и вскоре оказалось, что цивилизация балансирует на грани полного уничтожения. И угроза пришла не извне, как этого ожидали, а изнутри. Как говорил классик, «Не все в порядке в датском королевстве». По мере роста империи находилось все больше и больше недовольных ее политикой, жаждущих перемен и готовых при случае перековать «мечи на орала», то есть, простите, наоборот — «орала

на мечи». Возглавил движение сопротивления таинственный (чуть было не сказал человек) инопланетный муж с красивым и скромным именем — Big Bubba. Проходили столетия и слабые ручейки недовольства слились в беспокойно бурлящий поток всеохватывающего повстанческого движения. Вскоре разразилась гражданская война. Нам вряд ли суждено узнать истинные причины этого конфликта. Но по информации из проверенных источников у истока всех бед стоят Ned'ы (Ned'ы — простейшие существа отряда беспозвоночных, подкласс — сумчато-перепончато-членистоногие). Благодаря простоте в разведении и уходе, эти зверушки пользовались огромной популярностью в среде рядовых Grimloid'ов как основной источник пищи и доходов. Поэтому не удивительно, что разведение Ned'ов стало одной из профилирующих отраслей экономики Grimloid'ской империи и посему находилось под полным контролем имперского правительства, что, естественно, не могло вызывать радость различных предпринимчивых негодяев, вроде вышеупомянутого Bubb'ы. В общем, Bubba долго вынашивал свои амбициозные планы, просчитывал все мелочи и в конце концов предложил империи поделиться источником доходов. Но империя, в свою очередь,

тоже все просчитала, и выяснилось, что избавиться от Bubb'ы будет гораздо более выгодно, удобно и экономически эффективно. Таким образом из-за маленькой зверушки разгорелся кровопролитный галактический конфликт. Вскоре гражданская война неконтролируемым пламенем охватила всю империю

и перекинулась за ее пределы. Сотни отважных имперских звездолетчиков и приблизительно такое же число не менее отважных повстанцев положили свои жизни в бушующем пла- мени межзвездного конфликта. Проходили годы, однако ни одной из

сторон не удавалось склонить чащу весов на свою сторону. На галактических фронтах установилось временное затишье... Здесь-то и всплыла наша многострадальная матушка Земля. По стечению обстоятельств именно ее (Землю) выбрали руководимые Bubb'ой повстанцы в качестве точки для очередной опорной базы и по совместительству фермы по разведению Ned'ов (как там у Владимира Ильича — «экономика должна быть экономной»). И, может, так бы и суждено было нам, землянам, до скончания веков разводить на окраине галактики Ned'ов для негодяя Bubb'ы, но тут вдруг выяснилось, что Земля не просто висит себе где попало в безбрежных космических просторах, а является стратегически выгодной точкой. И одна единственная опорная база, расположенная на нашей горячо любимой планете, может изменить ход всей войны. Неудивительно, что имперское руководство засуетилось и решило Землю во что бы то ни стало у повстанцев отбить. Однако решить оказалось проще, чем сделать. Поскольку выяснилось, что дежуривший в данном секторе пространства четвертый звездный флот полностью недееспособен после отпразднованного на прошлой неделе дня рождения адмирала, личная гвардия императора отправилась с ба-



бушкой оного на противоположный конец млечного пути за покупками, а верный, надежный и проверенный секретный агент находится в давно заслуженном отпуске с очередной (кажется, пятой по счету) супругой, и вернуть его оттуда нет ни малейшей возможности. Поэтому пришлось поручить спасение человечества случайно оказавшимся поблизости инопланетным бездельникам Ed'у и Zunk'у (на безрыбье, сами знаете, и рак — рыба). Император был краток: «Ребята, отыщите прихвостней Big Bubb'ы, выловите всех Ned'ов, которых они успели затащить на планету, ну и попутно можете спасти ее никемных жителей». Таким вот образом судьба всего виртуального человечества оказалась в руках двоих инопланетных неудачников и одного самого обыкновенного земного игрока. Точнее, одного инопланетного неудачника и игрока. А если конкретнее, Ed'a, поскольку управлять вам по ходу игры придется только им, а второй пришелец (Zunk) непосредственного участия в игре не принимает, а ограничивается лишь периодическим цитированием весьма посредственных шуточек и участием во всевозможных заставках.

Что ж, приступим к делу. Сразу хочу вас предупредить, спасение земли из лап Big Bubb'ы потребует от вас определенной (весьма существенной) доли усидчивости и терпения. Поскольку, несмотря на довольно милый и полный легкого юмора сюжет, в целом игра получилась довольно тусклой и занудной. Однако не будем забегать вперед.

Так, по жанру Attack of the saucerman (AoS) типичный 3D action/adventure. Так что ничего особенно оригинального от данного произведения можете не ждать. Вашей основной задачей по ходу игры (кроме выживания, естественно) является поиск и ловля Ned'ов. Делается это (ловля) при помощи таинственного производства инопланетной технологии под названием Pod, принцип действия которого немного схож с пылесосом. Как только вы приближаетесь к несчастной зверюшке, парализованной выстрелом вашего бластера, ее немедленно затягивает внутрь Pod'a, и на этом процедура поимки считается завершенной. Естественно, что спокойно ходить и, ве-

## Для сравнения

**ГРАФИКА:** A Bug's Life

**РАЗРАБОТЧИК:** Travellers Tales

Эта игра, созданная по мотивам Диснеевского мультфильма, хотя бы отличалась приличным движком, который хоть немного, но прикрыл убогость ее игрового процесса. В остальном данное произведение ничем не отличалось от вышеописанного «творения».

Технология, по которой создавалась эта игра устарела настолько, что без слез на нее не взглянешь.



село постреливая направо и налево, собирать Ned'ов вам не позволят. В процессе ловли вам будут активно мешать прихвостни Big Bubb'ы, представители пентагона (этакие местные аналоги Малдера и Скалли) и американская армия вкупе с различными техническими препятствиями вроде автоматических ракетных установок и прочей дребедени, тут и там раскиданной по игровому миру. Впрочем прохождение игры не должно у вас вызвать особых затруднений, поскольку искусственный интеллект непростительно слаб. Компьютерные противники откровенно «зевают», не замечают вас в упор, а их реакцию на ваши действия можно назвать адекватной только с большой натяжкой. К примеру, вы стреляете в противника. Он, естественно, с криком пускается в бегство, пробегает четыре шага, а затем становится как истукан и ждет до тех пор, пока вы не подойдете и не выстрелите в него снова. В общем, у меня просто нет слов! Однако полностью воспользоваться преимуществом человеческого разума над откровенно недоработанным AI вам вряд ли удастся. Из-за чрезмерно инерционного, медленного и неотзычивого управления. Прежде чем ваш персонаж среагирует на данную вами команду, проходит не менее 1,5 секунд, что для игры жанра 3D action/adventure непростительно долго. Немного исправляет ситуацию включение аналогового контроля, но все равно до идеала еще очень далеко.

Не намного лучше, чем с управлением, обстоят дела с графикой. Визуальное оформление старомодно и примитивно. И хотя Fube пытается убедить нас, что подобная графика имеет целью всего лишь сделать игру как можно более похожей на научно-фантастические фильмы 50-х годов. Это, согласитесь, довольно слабое оправдание простеньким невыразительным текстурам, весьма посредственному дизайну уровней и убогим спрайтовым моделям персонажей. Впрочем, нужно отметить довольно неплохие спецэффекты, разноцветное просчитываемое в реальном

времени освещение и симпатично выполненный туман, скрывающий задний план игрового поля.

Ситуация со звуком немного лучше. Специально для AoS были написаны целых девятнадцать оригинальных композиций в духе фантастических фильмов категории «В». В общем, мило, хотя местами немного заунывно.

А теперь сложим все вышеперечисленное и получим то, что и должно было получиться: весьма посредственное произведение, достойное внимания разве что самых ярых поклонников жанра. Выводы делайте сами.

**OPM**

**РЕЗЮМЕ**

МНЕНИЕ АВТОРА

Серединка на половинку. Еще одна посредственная 3D action/adventure игра для PSX.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	6
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	2

**4.0**

СЛОВО РЕДАКТОРА

Честно говоря, еще одной плохой игры от Psygnosis мы уже не ждали (их и так вышло неприлично много). Однако она в очередной раз вышла, и нам остается лишь надеяться, что больше такого не повторится.

# CHOCOBO RACING

Все-таки гонки — жанр удивительный. Вспомните старые добрые времена застоя. Тогда в кинотеатрах стояли игровые автоматы. И если на время перенестись в начало 80-ых, то в этом самом кинотеатре можно было бы увидеть следующую картину: небольшое скопление людей у автомата «Морской бой», чуть подальше кучка народа у игры «В яблочко». И огромная куча людей у автомата «Ралли».

**Л**юбим этот жанр, а с приходом в нашу жизнь такого чуда, как «PlayStation» — гоночные игры создаются целыми пачками. И вот здесь-то игрокам приходится уже выбирать, во что играть. Можно, конечно, взять стандартную схему. Вы на машине, и главной целью становится либо прохождение на время, либо достижение финиша первым. Есть гонки на грузовиках, картингах, бензовозах, танках, мотоциклах, лыжах, роликах, велосипедах и т.д. А есть нетрадиционные соревнования. Например, если вспомнить третьего Crash'a, то там были и гонки на тигре, плаванье на какой-то рыбе, поездка на симпатичном динозаврике. Я полностью согласен с тем, что это оживляет игру и делает ее несерьезно-привлекательной.

Ну вот, теперь, после короткого экскурса, можно наконец-таки приступить к делу. Я не зря завел разговор о нетрадиционном подходе к гонкам, потому что **Chocobo Racing** как раз и является представителем забавных и

нестандартных гонок. Кстати, на приставках такую продукцию можно встретить достаточно редко.

Кто такие **Chocobo**, я надеюсь, объяснить не нужно. Каждый, кто играл в Final Fantasy, знает этих забавных и симпатичных существ. И вот, видимо желая отдохнуть от дел праведных, после сражений со злыми монстрами и колдунами эти милые создания решили провести спортивные состязания. Но нужно знать **Chocobo** и компании. У них если гонки, то, значит, веселье и отяг на полную катушку. А начиналось все банально. Зашел как-то птенец **Chocobo** в лабораторию к своему знакомому.

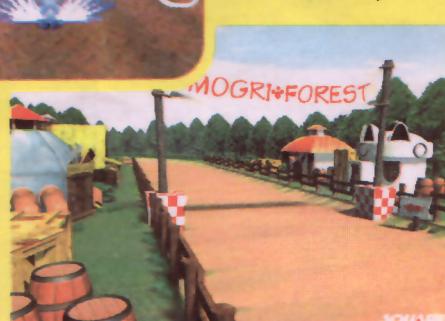
— Здорово, птичка! — сказал тот.

— Квик! — ответил **Chocobo**

— А у меня сюрприз для тебя, — сказал мастер и подарил птенчику новую разработку — супер-кроссовки.

— Квик! Квик! — обрадовался **Chocobo** и умчался.

Такова предыстория. А теперь по делу. В игре можно соревноваться как в одиночку, так и парами или даже всей дружной семьей. Кстати, не один птенчик **Chocobo** обзавелся кроссовками. Оказывается, и других персонажей тоже успели приодеть (имеется ввиду техническая сторона). Выбрать можно не только **Chocobo**, но и других не менее интересных



персонажей. Например, белого или черного мага, гоблина, котенка, Бегемота (не путать с булгаковским героем). Кто-то из них передвигается на ногах (**Chocobo**), кто-то на имеющемся транспорте (Гоблин, Котенок), а кто-то с помощью облачков и ковров (маги).

В начале игры советую выбрать себе этап без соперников. Во-первых, чтобы освоиться с управлением, во-вторых, чтобы проверить трассу. Чем дальше вы будете забираться, тем будет сложнее. Если на первых отрезках можно не вписаться в поворот и просто врезаться в стену, то дальше одно неверное движение может выбросить вас в лаву или даже в пропасть. После тренировки можно себе выбрать соперника (или предоставить эту возможность приставке). Вот здесь-то и начинается самое интересное. Я же говорил, что эта игрушка отличается от стандартных гонок. И недаром я упоминал такую великолепную игру, как Final Fantasy. Дело в том, что как только вы выбрали соперника в **Chocobo Racing** — вы начинаете понимать, что снова окунаетесь в атмосферу магии и сказки и осознаете, что гонки можно превратить в настоящую битву, так как на всем протяжении трассы встречаются заклинания. Сначала я к этому отнесся скептически. Ну, думаю, фигушки вы меня своими заклинаниями соблазните. Взял я себе самого сильного персонажа, соперника выбрал послабее и нажал на газ. Еду-еду. Проехал круг (кстати говоря, в этой игрушке количество кругов можно выбирать — от одного до десяти). На втором круге с неба вдруг ударила молния прямо в моего героя. И пока

я восстанавливался от полученного ранения, мимо меня, улыбаясь, пронесся соперник. Вот вам наглядный пример моего игнорирования заклятий. Кстати, вам не придется, как в некоторых играх, судорожно искать, где и какое заклинание находится. Здесь все просто — вы берете заклятие, и оно преспокойно висит на хвосте у вашего героя и ждет своего применения. Правда, больше трех заклинаний сразу взять нельзя, но это мелочи. Самое главное, что магических качеств у героя — огромное количество. Можно, например, на трассе расставить ледяные лужицы. Можно взять заклятие с черепом, направить его на врага, и через десять секунд он будет подкинут вверх. Можно шарахнуть оппонента молнией или пальнуть по нему огненным шаром. Или вообще подобрать по пути заклятие ускорения и значительно повысить свои шансы победить. Все это здорово!!! Правда, ваш соперник также может применять против вас все вышеописанное. Плюс к этому в самом начале гонки вам предлагают выбрать для себя какой-нибудь спецэффект. Разъяснять, что это такое, слишком долго, поэтому скажу в двух словах на примере. Тыкнул я в один из эффектов перед заездом. Еду по трассе. Через какое-то время шкала в углу экрана начала мигать — мол, давай друг, применяй меня! Нажимаете на кнопочку и либо ускоряйтесь, либо получаете пару крыльев, чтобы перелететь через ледяные лужи. Можно взять «руку мага», во время применения которой из вашей машины высакивает какой-то зверек и через секунду приносит вам заклинание (сво-



рованное у соперника). Одним словом, придумано все здорово.

Да, чуть было не забыл. Существует в этой игре еще режим «Гран при». Здесь все имеющиеся в наличии персонажи едут наперегонки, пытаясь спихнуть друг друга с трассы и применяя все возможные магические заклятия. Вот это настоящее сумасшествие. Действительно, весело наблюдать, когда все шесть противников летят вверх тормашками от молний, которые вы пустили. И как приятно после четырех заездов наблюдать себя на первом месте в этой гонке. Проходят все заезды под очень веселую музыку, так что скучать не придется.

Теперь еще об одном. Многим игрушка может показаться детской. Может быть в этом графика виновата, а может сама по себе не-серъезная атмосфера и бесшабашность героев. Сразу же хочется сказать таким скептикам — реальность хороша для таких игр, как

Resident Evil. Вот там действительно хочется, и чтобы кровь выглядела по-настоящему, и чтобы от одного появления зомби сердце начинало стучать раза в четыре быстрее. А Chocobo Racing — это гонки милых и симпатичных существ. Сказочные герои, маги, заклинания. Согласитесь, что это все очень вяжется со словом «Детство». По большому счету Crash тоже персонаж мультипликационный, но с юмором и сложностью в этой игре все в порядке.

Ну и, конечно же, хочется надеяться, что создание этой игры не задержит выход очередной Final Fantasy. А потом можно будет Square подумать о том, что все тех же Chocobo отправить не на гонки, а на футбольное поле и назвать игру World Choco-Cup. А что, помоему, неплохая идея. По крайней мере, этих птичек можно еще долго эксплуатировать на радость игрокам.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

## МНЕНИЕ АВТОРА

Если вы уже собрали все вышедшие части Final Fantasy, то Chocobo Racing станет еще одним очень симпатичным приобретением в вашу коллекцию.

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

6.0

## СЛОВО РЕДАКТОРА

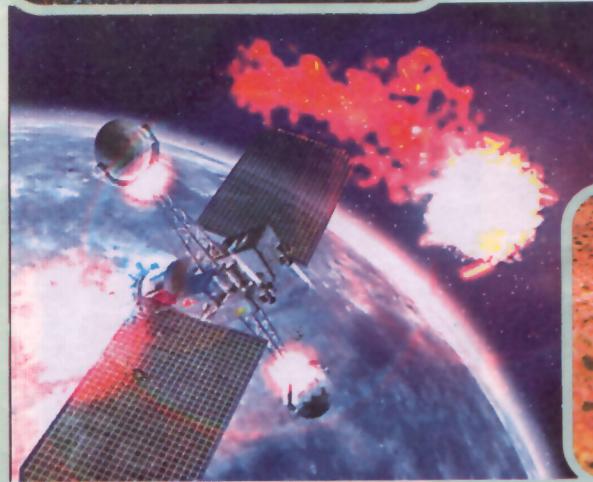
По-моему, автор этой статьи чересчур бурно отреагировал на такую среднюю «детскую» гонку, графика которой уж слишком сильно отстала от жизни. Дизайн ее трасс также не впечатляет и говорит о том, что Square просто не умеет делать игры данного жанра. Фанаты же Final Fantasy в очередной раз будут в восторге даже и от такой, с позволения сказать, игры. В общем, CR — игра на любителя.



# WARZONE 2100

**Все эти многочисленные обладатели персональных компьютеров помимо своих ВудуЭФиксов, Интеркэпа и прочей лабуды любят хвастаться играми, дескать, видали, какие мы крутые, у нас вон сколько всего, а вы, обладатели приставок, типа, ущербные! Наглость какая, ну да ладно, они сами просто не знают, о чём говорят.**

**E**сли уж вспомнили игры, то надо отдать должное персональным компьютерам в одном. ВСЕ хорошие (и не очень) стратегии выходят сперва именно на PC, а потом их более или менее ущербные версии появляются на PlayStation. Но жанр-то этот очень популярен в России, а значит, владельцы приставки от Sony ощущают себя обделенными. С другой стороны, рынок видеоигр намного превышает своими объемами рынок игр для персональных компьютеров, а, следовательно, потенциальная прибыль компаний может быть существенно выше. Вот только надо найти в себе силы заняться разработкой очередной стратегии именно на приставке, что само по себе для многих просто не по карману. Другое дело, если издательством займется какой-нибудь гигант индустрии — наподобие Eidos. Последние поручили своим подопечным из Pumpkin Studios напрячься, но выстрадать что-нибудь



«эдакое» для PlayStation, и, похоже, у них это прекрасно получилось!

Взяя все основное из многочисленных Star, War и прочих Крафтов, добавив Command & Conquer и Total Annihilation, разработчики сделали на редкость удачный вариант стратегии в реальном времени, который окрестили **Warzone 2100**. Как, наверное, вы уже смогли догадаться, взглянув на предоставленные скриншоты, игра больше всего «взяла» именно из Total Annihilation — такие же трехмерные ландшафты, техника и постройки. С другой стороны, то, что вы не можете увидеть на фотографиях, это динамизм происходящего на экране в лучших традициях Command & Conquer. Проще говоря, взяв все самое лучшее у названных выше игр, **Warzone 2100** остался по-своему самобытен и интересен. Молодцы Pumpkin Studios.

Как водится, сначала нужно рассказать, что происходит в данной конкретной игре. Когда скоро-скоро, лет так через 100-200, некий орбитальный суперкомпьютер военных сойдет с ума, грохнет атомным оружием по основным городам мира, в их числе, как не сложно догадаться, попадут Вашингтон, Пекин, а также

обитатель Церетели и коллектива редакции журнала Страна Игр — Москва. В бушующих ядерных пожарах погибнут практически все, лишь жалкий миллиончик существ, ранее

гордо величавших себя венцом творения природы, будет бродить по руинам некогда могучих городов; одержимые безумством, начнут они перемещаться через границы когда-то великих империй и страдать из-за отсутствия пива, видеогр, телевизоров и журналов. Страдая, сбываются они в банды, начнут

мародерствовать, а также крушить себе подобных в поисках ресурсов, еды, энергии, тепла, женщин и любой другой уважительной причины. В конце концов, зададутся они целью отстроить все заново... если переживут свои войны.

Итак, начав игру, вы наблюдаете выполненное в честном 3D поле предстоящих баталий, которое приятно подсвечено множественными источниками света, все это, конечно же, происходит в реальном времени, очень симпатично и всем нравится. Насмотревшись, игрок понимает, что надо бы чего-то делать, и, как это водится во всех нынешних стратегиях, первый шаг — обеспечить себя каким-нибудь ресурсом. В Зоне Боев 2100 (**Warzone 2100**) это нефть. Обнаружив местонахождение сего чудесного вещества, вы отправляете свой «Грузовичок» построить там бурильную вышку. Зачастую на месте уже обосновался враг, который быстренько уничтожается, остается только присвоить ресурс себе. Для этого заводим указанную чуть выше вышку, затем электростанцию, и как только она вступит в строй, качаем золото (черное).

Обеспечив безбедное существование, начинаем готовиться к скорейшей войне, ибо, как известно, мир никогда в играх такого плана не приветствуется. И тут зачарованному взору держателя контроллера предстает подлая сущность **Warzone 2100**. Оказывается, подальные разработчики ленились и решили, что мы, геймеры, народ дотошный, никогда не бываем довольны представленными типами вооружения и все такое, поэтому в данном случае зани-



ваться дизайном, комплектацией войск придется самим. Вот как, значит, скажите вы, да тут, наверное, все лишь 10-15 вариантов-то и будет? Как вам 2000+ нравится?! Да играть можно только ради того, чтобы опробовать все вариации средств уничтожения противника! Интересный момент: не все сразу можно построить, для начала нужно дать задание своим научно-техническим комплексам изучить проблему, найти решение и воплотить на производственном уровне. Однако ученые умы не до всего могут додуматься, иногда их нужно «простимулировать» в нужном направлении. Для этого нужно разнести лагерь противника, на его месте останется маячок. Посыпаете подвластный танк подобрать сей артефакт, который затем попадет в потные ручонки ваших ученых мужей. Академики долго-долго чешут лысину, в результате «изобретая» различные средства уничтожения врага, новые постройки, киборгов, а также авиацию.

В бой идете вы не один. Добрые разработчики дают в распоряжение постатомных генералов несколько грузовиков, а также все необходимое для строительства минимальной базы. В ее состав должны входить электростанции, заводы по производству техники и научные центры. Из этих грузовиков, которые и служат в **Warzone 2100** основной единицей юнитом, в результате перестроек получаются танки, бронетранспортеры и прочие машины. Далее все происходит как во всех подобных играх — развиваете базу, быстро-быстро клепаете могучее войско и вперед, к полнейшему уничтожению противника.

Всего предстоит пройти 24 миссии, которые не являются чем-то совершенно неожиданным, если вы хоть раз играли в любую другую стратегию в реальном времени. Тем не менее, на их прохождение у вас уйдет уйма времени и сил, так что какое-то время вы вполне довольны. Когда же не останется ни одного

## Для сравнения

**ИГРА:** *Red Alert Retaliation*  
**РАЗРАБОТЧИК:** *Westwood*

Сколько еще можно писать что это классика жанра? Классика она, конечно, классика, только вот абсолютно плоская и не совсем красавая. Рекомендуется всем тем, кто с этим жанром пока еще не знаком, ведь *Retaliation* объединяет в себе всю серию *Red Alert*, а также содержит много дополнительных юнитов и миссий.

Удачно сделанный движок игры позволил практически без потерь перевести эту замечательную игру с PC на PlayStation, что, как мы знаем, бывает далеко не часто.



компьютерного противника, настанет перед любимого друга, который будет страдать от злодейств и жестокости, учиненной вашими подлыми войсками по отношению к его «только-только научился строить бурильную вышку» базе. Хорошо проведете время, обещаю.

Я уже говорил об отличной графике? Повторюсь, она отличная! Замечательный трехмерный ландшафт, танки ползут через ущелья и хребты, напряженно целясь в туманную неизвестность, где прячется враг. Контакт, экран освещают многочисленные вспышки взрывов, черный дым от искореженных останков неприятеля отправляет остатки атмосферы. Под стать и звуковые эффекты, а также динамичная музыка.

Обилие кнопок и кнопочек на контроллере PlayStation позволяет добиться отзывчивого и удобного управления, хотя, конечно, если у играющего есть проблемы с запоминанием назначения более двух кнопок, могут возникнуть определенные проблемы, так как задействованы абсолютно все клавиши контроллера. К тому же, если у вас, счастливчиков, есть Dual-Shock, он будет послушно вибривать и дрожать в руках.

Настало время подвести итоги прочитанного выше. Я был очень приятно удивлен, ознакомившись с **Warzone 2100**, так как Pumpkin



Studios все-таки новички в игровом бизнесе, а первый блин, как водится, комом. Но не у этих ребят. Отличная графика, музыка, захватывающий игровой процесс и возможность постройки более 2000 юнитов заслуживают уважения, а также высокой оценки. Если вы любите стратегии, а в России, я уверен, вас большинство, то **Warzone 2100** обязательно понравится. Настоятельно рекомендую.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Наконец-то вышла игра, которая способна лишиь *Command & Conquer* звания лучшей стратегии в реальном времени для PlayStation.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Несмотря на некоторую недоработанность игрового процесса, *Warzone 2100* своим появлением доказал, что трехмерные стратегии могут быть интересными, причем даже на PlayStation.





# ASSAULT: THE RETRIBUTION

*Assault: the Retribution*, очевидно, первая игра в линии не совсем удачных проектов, выпущенных издательством Telstar, которая заслуживает пристального внимания.

Лет десять назад, когда вполне нормальной игровой приставкой считалась ZX-Spectrum или Commodore 64, а игры «жили» на аудиокассетах, мне повстречалась одна «вещичка». Сейчас ее запросто отнесли бы к жанру стрелялок или аркад, но тогда я таких слов не знал. Игра показалась мало интересной и даже название не запомнилось, хотя я и прошел несколько уровней (просто было лень постоянно подгружать их с кассеты). Чуть позже (лет через пять) эта игра встретилась мне вновь. Она шла на нашей восьмибитке Денди (ихней Nintendo) и называлась довольно странно — Contra. Надо сказать, что мой интерес к игре значительно возрос (очевидно сказалось улучшение графики). Примерно в том же году я поиграл и в Super Contra 3: Aliens Wars, соответственно на Super Nintendo. Тогда-то мне и понравилась эта простенькая игрушка от Konami, где двое крутых мужиков в какой уже раз стараются спасти Землю от страшных пришельцев. Было что-то в ней такое, что застав-

ляло вновь брать джойстик в руки и вновь уничтожать бесчисленные орды чужаков. И тем обиднее сейчас ощущать отсутствие любимой игры на могучую PlayStation. Ведь ни одна из попыток воссоздать оригинал не удалась. Переход в 3D испохабил как Contra: Legacy of War, так и более позднюю C: the Contra Adventure. Ситуацию в корне изменил Activision'овский Arosalypse. Непобедимый Брюс Уиллис (точнее, его герой) крошил врагов налево и направо, погибая, как и положено по законам жанра, лишь от боссов и неудачных прыжков. Но он, как обычно, работает один, а в игры такого типа намного интереснее играть вдвоем. И вот мало известная европейская компания Telstar (Wrekin'Crew, Bubsy 3D) выпускает в свет стрелялку для двух игроков **Assault: the Retribution**.

**Assault** не стал исключением. Создатели игры лишь перенесли все действие с многострадальной старушкой Земли на удаленную в космосе колонию. Итак, в 2198 году после рождения Христова города Arcadia постигла страшная катастрофа — огромный объект рухнул из космоса на головы несчастных жителей. Но на этом беды не кончились, космический объект оказался кораблем пришельцев, которые, как грибы после дождя, стали вылезать из-под развалин домов и терроризировать выживших людей. И, как бывает в играх, судьбу колонии решает несколько человек, на этот раз это бравая пара: могучий сержант Reno J. Washington и миловидная майор Kelly Doyle. Они отлично оснащены, вооружены до зубов и готовы выполнять ваши приказы.

Очевидно, ребятки из CandleLight очень много в детстве играли в разные Контры и, вероятно, именно поэтому их игра столь близка к оригиналу как по духу, так и по содержанию. И являясь поклонником Contra, я не мог отказаться от столь длинного и, может для кого-то нудного, вступления. Но перейдем к делу. Вначале, как обычно, сюжет. Наверное, всем известно, что в стрелялках он особым разнообразием не отличается, вот и

Какой сюжет, такая и игра. Как уже стало понятно из вышеизложенного, это классическая стрелялка на одного или двух игроков. В начале вас ждет довольно неплохого качества видео ролик, показывающий произошедшие в Arcadia события и довольно захватывающий процесс экипировки главных героев. А далее вам предстоит пройти более сорока уровней, находящихся на шести различных ландшафтах, кишащих мерзкими созданиями, старающимися помешать вашему продвижению вперед. Чтобы отбиваться от врагов, нашим воякам дается ни много, ни мало десять видов оружия (по пять каждому). Правда, изначально доступен лишь один тип, Washington вооружен импульсной мультифазовой винтовкой P-420, а майор Doyle Магнитным разрядником D-16, но в процессе игры без особых проблем удается найти достаточное количество power up'ов, позволяющих на только совершенствовать уже имеющееся, но и получить новое оружие. Проблем с попаданием во врагов, как правило, не возникает, поскольку движение в игре происходит лишь в ограниченном коридором пространстве. Но для большего удобства предусмотрены возможности «страйфа» или движения боком, управления углом наклона оружия (можно



Tem, кому не дает покоя отсутствие на PlayStation классических шутеров могут со спокойной душой попробовать **Assault**.



стрелять вверх и вниз под любым удобным углом) и стрельбы стоя, когда положение игрока фиксировано, а движется лишь его оружие. А чтобы несколько разнообразить бесконечную беготню, разработчики предложили игрокам пролететь несколько уровней на hoverbike, прямо как в старушке Contra. Управление в игре достаточно удобное, есть возможность аналогового контроля, правда тогда возникает проблема с прыжками, хотя и цифровое управление ее не решает. И на этом хочется остановиться подробнее. С переходом в 3D во многих играх зачастую бывает довольно сложно совершить правильный прыжок: либо в самый неподходящий момент начинает менять положение камера, либо просто не видно, куда приземлится ваш герой. В **Assault** присутствует именно второй вариант, и это самый большой недостаток игры, как и в Apocalypse, испортивший все радужное представление об игре. Не понимаю, почему в подобных играх не сделать элементарную автонаводку, это же стрелялки, а не приключения Индианы Джонса.

В остальном же все довольно мило и не представляет особых проблем: монстры нападают с целеустремленностью камикадзе поодиночке и группами, по линии и со всех сторон сразу. И даже потеряв часть тела (а это происходит в игре постоянно), продолжают нападать. Но реальную опасность в игре (после уже описанных прыжков) представляет не массовка пришельцев, а их боссы — кошмарные создания, к которым не рекомендуется подходить без защиты и мощного оружия. Но для тех, кто уже напуган, режим одного игрока имеет четыре варианта сложности игры. На низшем варианте с любым боссом можно справиться голыми руками, а на высшем даже половинка монстра сможет вас одолеть без проблем (шутка). Но наиболее интересна игра в режиме двух игроков. Как и в Contra, здесь нет split-screen'a, игра происходит на одном экране, и если второй игрок встал, то первый не сможет пройти далее. Может это не всем по вкусу, но такой вариант игры все равно предпочтительнее, остается лишь честно поделить все power up'ы.

## Для сравнения

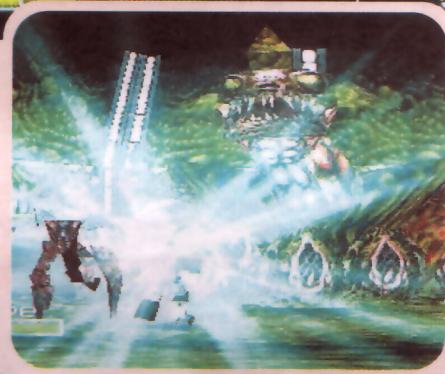
**ИГРА:** *Apocalypse*

**РАЗРАБОТЧИК:** Activision

Великолепный графический движок, продуманный игровой процесс наряду с удачно выполненным управлением и звездной поддержкой Брюса Уиллиса заслуженно сделали из Apocalypse хит конца прошлого года, заткнувший за пояс так воспеваемый некоторыми изданиями One.

Теперь перейдем к так волнующему многих вопросу — графике. В **Assault** полностью трехмерный графический движок, позволяющий выдавать разрешение 512x520. А качественные текстуры и хорошо подобранные палитры придают игре очень неплохой внешний вид. Для солидности можно добавить множество спецэффектов типа освещения в реальном времени, всевозможных прозрачностей, анимированных текстур и морфинга объектов. Неплохо выглядят и задние планы или, если хотите, background'ы. Они довольно разнообразны и практически не наскучивают. Это и разрушенный город, и

какие-то невообразимые постройки чужаков, особенно красив вид на огромное озеро с превосходно выполненными «водными» эффектами (отражение, рябь и волны). Враги, как и окружающий пейзаж, изменяются от уровня к уровню, приобретая все более ужасающие формы и размеры. Что же касается самих трехмерных моделей как врагов, так и героев, то здесь ситуация оставляет желать лучшего. Отсутствие слаживания и малое число полигонов делает фигуры угловатыми, мало напоминающими реальность. И если для инопланетян это все же допустимо (мало ли что в космосе вырастет), то нашим бравым героям не мешало бы выглядеть получше, скажем, как в ролике. В том же Apocalypse герой Брюса Уиллиса смотрится вполне презентабельно. Хотя, может, я и придираюсь. В общем, наслаждайтесь общим видом игры, жмите чаще на кнопку Fire и не обращайте внимания на мелочи. Что касается звука, то здесь говорить особо не о чем. Стрелялка есть стрелялка, а, значит, основной фон — это клапанье затворов, выстрелы, взрывы, грохот падающих зданий и треск лопающихся панцирей чужаков. Я не особый специалист в музыкаль-



ных жанрах, поэтому не смогу точно охарактеризовать музыку в игре, да и не слышно ее практически за всеми этими **BANG! BANG! BANG! CRASH! CRASH! THUD! THUD!** **UGGH! UGHH! UGHH! KABOOOOM! KABOOOM! KABOOOM! CRUNCH! CRUNCH! CRUNCH!**

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Assault: the Retribution — очень качественный продукт своего класса. И хотя он не несет совершенно ничего нового для индустрии, все же является прекрасным ремиксом целой группы игр и продолжателем традиций одного из старейших игровых жанров. Достойное приобретение для любителей проверить крепость пальцев и быстроту реакции.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Если бы не проблема с прыжками, то не было бы цены такому яркому и по-своему интересному проекту как Assault. Тем не менее, некоторые проблемы с управлением могут легко отбить желание играть в данную стрелялку от Telstar.





# KENSEI SACRED FIST

Как могут появляться на прилавках магазинов такие игры, как *Kensei*, для нас всех остается загадкой. Смотришь на коробку - написано PlayStation, смотришь дальше - видишь знакомое имя Konami, приносишь диск домой и испытываешь настоящий шок, после которого больше ни в какую игру от Konami, да и вообще на PlayStation больше играть не хочется.

**A** ведь, между прочим, компания Sony перед выходом каждой новой игры должна проверять ее качество, а компания Konami, по идеи, должна хоть кое-как заботиться о своем имидже. В случае же с *Kensei Sacred Fist* ни того ни другого, к сожалению, не заметно. А это, согласитесь, довольно печально.

И, тем не менее, игра эта уже вышла, и нам не остается больше ничего делать, кроме как писать на нее свою злобную рецензию. Итак, уважаемые читатели, данный проект принадлежит к жанру драк, а если быть более точным, то к жанру их клонов. Да, конечно, такого жанра, на самом деле, не существует, однако Konami решила доказать обратное.

Довольно часто к нам в редакцию приходят письма, авторы которых на полном серьезе думают, что для разработки великолепной игры нужно всего лишь соединить в нее лучшие моменты уже существующих произведений. К сожалению, таким макаром еще никогда не удавалось создать не то что бы отличную, но и хотя бы просто хорошую игру. Для тех же, кто в этом еще сомневается, мы предлагаем купить *Kensei* и посмотреть, как такая концепция создания игр работает на практике.

Итак, для начала Konami взяла и скопировала всех героев своей новой драки с персонажей

таких популярных игр, как *Tekken* и *Virtua Fighter*. Скопировала она их довольно неумело, и они в игре выглядят скорее как пародия на своих братьев и сестер из вышеперечисленных драк. Затем Konami взяла да и наделила их с виду похожими на оригинал движениями и стилями борьбы, добавив к ним некоторые элементы таких игр, как *Dead or Alive* и *Tobal*. Иными словами, в *Kensei* вы сможете увидеть, как трудно бывает ужиться в одной драке комбам *Tekken'a*, основам игрового процесса *Virtua Fighter'a*, системе захватов *Tobal'a* и системе перехватов *Dead or Alive'a*. В общем, в *Kensei* у разработчиков получилась не боевая система, а настоящая неудобоваримая каша. Про проработку же игрового процесса лучше вообще помолчать, так как на описание его прочих недочетов не хватит и целого журнала.

Но самое главное не в этом. Все мы знаем, что для получения хоть какого-то удовольствия от игры порой не требуется наличие до конца проработанного игрового процесса или оригинальности. Например, первый *Tekken* не блестал ни тем, ни другим и все равно радовал любого с ним столкнувшегося игрока. И все почему? Графика у него была на высоте, что про *Kensei*, к сожалению, не скажешь. Модели персонажей в этой игре созданы слишком примитивно, их движения выглядят неживыми, а графика страдает полным отсутствием какой бы то ни было детализации. Честно говоря, первый *Tekken*, который вышел на четвертом месяце



## Для сравнения

**ИГРА:** *Tekken*

**РАЗРАБОТЧИК:** *Namco*

Всем тем из вас, кто успел истосковаться по новым дракам, мы советуем снова вернуться к легендарному третьему *Tekken'у*, альтернативу которому на PlayStation пока никто не придумал. В нем вы сможете найти действительно поражающий воображение дизайн, великолепный набор приемов и ударов, великолепную графику и точное управление. Иными словами, *Tekken 3* — продукт наивысшего качества, что бы ни говорили по этому поводу фанаты *Street Fighter*.

жизни PlayStation, выглядит и двигается не хуже этого чуда, появившегося на прилавках магазинов спустя 5 лет.

Надеюсь, что этой маленькой статьи вам будет достаточно для того, чтобы получить представление об этой игре. Ну а если вы все еще сомневаетесь — проверьте наши слова на практике. Удовольствие гарантируем.

ОРМ X

ОРМ

РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Если вам очень-очень хочется купить новую драку — тогда *Kensei* был создан именно для вас. В противном случае сохраните лучше деньги для чего-нибудь более интересного.

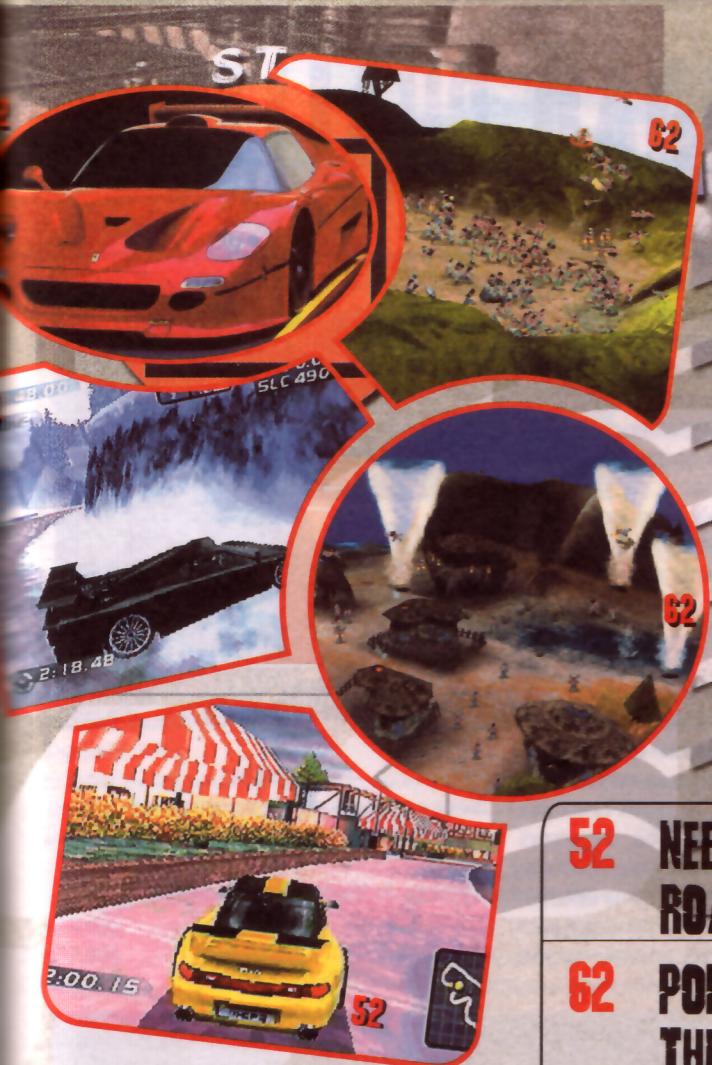
### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

4.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Идея объединения всех лучших игр в одной доказала свою полную несостоятельность именно в этом продукте. К сожалению, Konami поняла это слишком поздно и выпустила откровенно недоделанную игру, чтобы хоть как-то окупить свои расходы. Полный провал.



52 NEED FOR SPEED:  
ROAD CHALLENGE

62 POPULOUS  
THE BEGINNING

Back



# OPM TAKTUKA



4



# NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

**Д**ля начала считаю нужным сказать, что *Need for Speed: Road Challenge* — одна из самых сложных гонок, в которые мне приходилось играть. Это не является плохой чертой для гоночной игры, но некоторые игроки могут потерять много нервов за этой игрой. На большинстве поздних трасс противники ездят очень хорошо, и победить их становится очень сложно. Также *NFS: Road Challenge* внес новые моменты, которых не наблюдалось в предыдущих играх этой серии. Наконец-то можно сыграть за полицейских. Можно и нужно зарабатывать деньги в чемпионатах для покупки новых автомобилей. Разве это не круто?!

## Типы соревнований

### Hot Pursuit

Здесь можно играть либо в одиночку, либо с противником. При игре без противника есть возможность играть за полицию. Если выигрывать на каждой полицейской машине, можно получить дополнительные машины и даже вертолет. Всего в игре три машины по-

лиции. При игре с противником желательно отпускать его немного вперед, чтобы полиция ориентировалась именно на него. Когда его поймают, необходимо сделать рывок и выиграть гонку. Кстати, вы можете получить два предупреждения прежде чем вас арестуют, но если вы превысите скорость, скажем, на 100-150 миль в час, то вас могут арестовать с первого раза.

### High Stakes

Это режим для двух игроков. Здесь каждый из игроков ставит на кон свою машину. Если побеждаешь, то получаешь машину противника в качестве приза, но если проигрываешь, то своей тачки уже не увидишь. Именно поэтому не стоит ставить на кон уникальные призовые машины. Кстати, для любителей *reset'a* игра до начала гонки убирает машины с карточки памяти, и если нажать на заветную кнопку, то машины уже не будет.

## Несколько советов

### Автоматическая коробка передач против механической.

Собственно, в данном случае наилучший вариант выбирает каждый сам для себя. Если вы не уверены на все 100 процентов, что не будете тратить время на выбор передачи, то используйте автоматику. Однако если вы уверены в себе и вам необходимо прибавление в скорости, то разумнее использовать механическую коробку передач. Сам я почти на всех трассах ездил с механикой.

### Ситуация с деньгами

Если вы хотите иметь гараж, полный наикрутейших машин, то вам понадобится куча денег. Покупайте самые дешевые автомобили в каждом классе и вы сэкономите очень много ценных денежных знаков.

### Антиблокировочная система

Ее стоит использовать лишь в том случае, если вы любите давить на тормоз изо всех сил. Для тех же, кто предпочитает, как я, сбрасы-

вать газ, а не жать на тормоз, предлагается отключить эту систему.

### Усовершенствование автомобилей

Если вы хотите выиграть, никогда не заходите в чемпионат, не сделав все три усовершенствования. Ваши противники в основном пользуются стандартными конфигурациями машин, поэтому выигрывать у них намного проще, имея полностью отюненную тачку.

### На что обращать внимание при покупке машин?

При покупке нового авто сравните его с машинами этого же класса. Чем показатели выше, тем лучше. Но иногда получается так, что машина с меньшей предельной скоростью подходит для езды лучше (например, *Porsche 911 turbo*). Также оценивайте деньги, затрачиваемые на тюнинг, чтобы не получилось, что вы вложите деньги в тюнинг первого уровня, и вам совсем немного не хватит на второй уровень, тогда как у другой машины могло хватить.



## Гонки

Далее я приведу список соревнований и призов за победу в них.

### Турнир 1: Worldwide Roadster Classic

- 1: \$10,000
- 2: \$8,500
- 3: \$7,000

### Оставаться на земле

Если вам надоело летать на каждом бугре, то я могу предложить следующий способ. Отпустите газ незадолго до бугра и вы сможете перескочить его, не теряя скорости и не летая на орбиту. И вообще, чем меньше вы устраиваете полетов, тем быстрее вы доедете до финиша.

### Нечестная борьба с соперниками

Если вас обогнали, а вы этого никак не можете сделать, поскольку противник носится прямо перед вами, загораживая дорогу, просто слегка толкните его в район заднего крыла. Он исполнит разворот на 180 градусов, а вы спокойно поедете дальше.

### Много денег и много машин!

Запишите игру на две карточки, подключите второй джойстик и зайдите в *High Stakes*. Не правда ли, интересно соревноваться с самим собой. Надеюсь, не надо объяснять, кто должен выиграть. При необходимости повторить.

**Сложность:** простая

**Машина:** Mercedes/BMW Z3

**За золото:** «Twilight Open Series»

**Трассы:**

1. Landstrasse

2. Route Adonf

3. Kindiak Park

**Стратегия:** В этом турнире нет разницы в том, какую машину вы выберете. В первый раз заработайте сколько сможете, затем проведите тюнинг до третьего уровня и во второй раз выигрывайте на здоровье.

3. Kindiak Park

4. Route Adonf

5. Dolphin Cove

**Стратегия:** Лучше использовать Corvette, отюненный до самых ушей. Также попрактикуйтесь в Dolphin Cove для достижения максимально хорошего результата.



### Турнир 2: Regional Club Circuit

1: \$20,000

2: \$17,500

3: \$15,000

**Сложность:** средняя

**Машина:** Camaro/Firebird

**За серебро:** «Durham Road»

**За золото:** «International Road Race» (Special Event)

**Трассы:**

1. Route Adonf

2. Landstrasse

3. Kindiak Park

4. Durham Road

**Стратегия:** Лучше взять Camaro, поскольку эта машина лучше всего приспособлена для таких трасс. Остальное идентично первому турниру.

### Турнир 3: Super Sedan Challenge

1: \$30,000

2: \$27,500

3: \$26,000

**Сложность:** средняя

**Машина:** DB7/BMW/Jaguar

**За золото:** «Knockout Challenge» (Special Event) и Celtic Ruins

**Трассы:**

1. Route Adonf

2. Landstrasse

3. Kindiak Park

4. Durham Road

**Стратегия:** Вам, вероятно, придется много раз проехать турнир номер 2 для зарабатывания денег на BMW M5 и все три усовершенствования. Только в таком варианте можно победить в турнире.

### Турнир 4: Grand Touring Competition

1: \$110,000

2: \$105,000

3: \$100,000

**Сложность:** высокая

**Машина:** Corvette/Ferrari 550

**За золото:** «Corvette Pro Cup» (Special Event) и Dolphin Cove

**Трассы:**

1. Landstrasse

2. Celtic Ruins

### Турнир 5: International Supercar

1: \$175,000

2: \$150,000

3: \$125,000

**Сложность:** очень высокая

**Машина:** Porsche/Ferrari F50/Lamb.Diablo

**За золото:** «Porsche Pro Cup» (Special Event) и Snowy Ridge

**Трассы:**

1. Celtic Ruins

2. Kindiak Park

3. Landstrasse

4. Route Adonf

5. Durham Road

6. Dolphin Cove

7. Snowy Ridge

**Стратегия:** Здесь идеальной машиной можно признать Porsche 911, поскольку у нее высокие показатели управляемости и разгона.

### Турнир 6: GT Racing Competition

1: \$250,000

2: \$225,000

3: \$200,000

**Сложность:** очень высокая

**Машина:** Mercedes CLK-GTR/ McLaren F1-GTR

**За золото:** «Endurance Racing Competition» (Special Event) и все три трека

**Трассы:**

1. Raceway 2

2. Raceway

3. Raceway 3

**Стратегия:** Все три гонки в этом турнире проходят на треках. Могу сказать лишь одно — будет очень трудно. Выбор машины практически не имеет значения, однако я предпочитаю McLaren.

### Special Event 1: Weekend Road Racing Classic

Плата за вход: \$5,000

1: \$10,000

2: \$7,500

3: \$5,000

**Сложность:** средняя

**Машина:** Полностью тюненный BMW Z3

**Трассы:**

1. Route Adonf

2. Landstrasse

3. Kindiak Park

4. Durham Road

**Стратегия:** Главное — не занять последнее место, но поскольку вам дают некоторое количество наличности после каждой гонки, то желательно приходить первым.

### Special Event 2: Twilight Open Series

1: \$12,500

2: \$10,000

3: \$7,500

**Сложность:** высокая

**Машина:** любая

**Трассы:**

1. Kindiak Park

2. Route Adonf

3. Landstrasse

**Стратегия:** Гоняться в темноте довольно сложно. Держитесь ближе к соперникам, поскольку их фары послужат вам дополнительным освещением.

### Special Event 3: International Open Road Tour

Плата за вход: \$5,000

1: \$15,000

2: \$10,000

3: \$7,500

**Сложность:** очень высокая

**Машина:** любая

**Трассы:**

1. Landstrasse

2. Kindiak Park

3. Route Adonf

4. Durham Road

**Стратегия:** Гонки проходят на трассах, по которым в этот момент ездят простые «чайники». Страйтесь по возможности держаться своей стороны дороги и внимательно следите за гражданскими авто, дабы не влететь в кого-нибудь.

### Special Event 4: Knockout Challenge

Плата за вход: \$10,000

1: \$45,000

2: \$0

3: \$0

**Сложность:** высокая

**Машина:** любая

**Трассы:**

1. Route Adonf

2. Landstrasse

3. Kindiak Park

4. Durham Road

**Стратегия:** Главное — не занять последнее место, но поскольку вам дают некоторое количество наличности после каждой гонки, то желательно приходить первым.



#### Special Event 5: Corvette Pro Cup

Плата за вход: \$20,000

- 1: \$20,000
- 2: \$15,000
- 3: \$10,000

Сложность: высокая

Машина: полностью тюненный Corvette

За золото: Pro Cup Corvette (секретная)

Трассы:

1. Landstrasse
2. Durham Road
3. Kindiak Park
4. Dolphin Cove

Стратегия: Если вы фанат Corvette'a, то обязательно должны выиграть и получить призовую машину. У нее отличные характеристики, но, к сожалению, ее нельзя использовать в турнирах и Special Event.

#### Special Event 6: Open Knockout Challenge

Плата за вход: \$20,000

- 1: \$75,000
- 2: \$0
- 3: \$0

Сложность: офигенная!!!

Машина: любая

Трассы:

1. Celtic Ruins
2. Durham Road
3. Kindiak Park

Стратегия: Я рекомендую взять Z3, чтобы проезжать трассы как можно аккуратнее. Чем меньше скорость, тем легче вам будет побе-



дить. Мне удалось проехать этот SE только где-то с двадцатой попытки, поэтому не стоит ожидать легкого выигрыша...

#### Машины Aston Martin: DB7 ①

Ускорение: 7

Макс. скорость: 7

Торможение: 5

Управляемость: 6

Общий уровень: 6

В стандартной конфигурации показатели этой машины очень близки к Camaro, и вы не заметите особой разницы между ними. Однако после тюнинга DB7 становится более быстрой и лучше управляемой. В принципе на любой трассе можно жать газ до упора и отпускать лишь на крутых поворотах. Лучше XKR, но хуже BMW M5.

Цена: \$40,000

Тюнинг 1: \$6,000

Тюнинг 2: \$10,500

Тюнинг 3: \$13,500

#### BMW: M5 ②

Ускорение: 7

Макс. скорость: 7

Торможение: 5

Управляемость: 7

Общий уровень: 6

M5 является отличным выбором. Эту машину можно признать лучшей в ее классе. Характеризуется отличной управляемостью. После тюнинга вам не составит труда выиграть Super



per Sedan Challenge. В общем, M5 — выбор профессионалов.

Цена: \$45,000

Тюнинг 1: \$6,750

Тюнинг 2: \$11,813

Тюнинг 3: \$15,188

#### BMW: Z3 Roadster ③

Ускорение: 6

Макс. скорость: 5

Торможение: 7

Управляемость: 6

Общий уровень: 5

Одна из первых машин, которые вы сможете приобрести. Неплохие показатели скорости и торможения соседствуют с отличными значениями по ускорению и управляемости. Полный тюнинг сделает эту машину вашей рабочей лошадкой на очень продолжительное время.

Цена: \$20,000

Тюнинг 1: \$3,000

Тюнинг 2: \$5,250

Тюнинг 3: \$6,750

#### Chevrolet: Camaro Z28 ④

Ускорение: 6

Макс. скорость: 6

Торможение: 5

Управляемость: 5

Общий уровень: 5

Неплохая машина, однако ей не достает управляемости. Хороший движок на 300 лошадиных сил позволяет развивать довольно большие скорости. Кстати, замечен один парадокс — на высоких скоростях машина управляемость намного легче, однако это приводит и к большему числу заносов. Разница между Camaro и T/A совсем мала.

Цена: \$22,000

Тюнинг 1: \$3,300

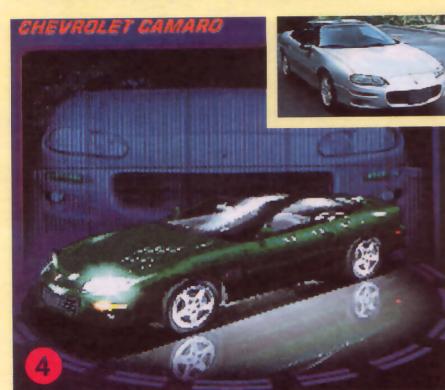
Тюнинг 2: \$5,775

Тюнинг 3: \$7,425

#### Chevrolet: Corvette ⑤

Ускорение: 8

Макс. скорость: 8





Торможение: 8

Управляемость: 8

Общий уровень: 8

Эта машина хороша всем: отличные показатели ускорения и максимальной скорости, замечательная управляемость, великолепное торможение и прекрасный дизайн кузова. Я использовал эту машину практически везде, где было разрешено. Однако нужно стараться оставаться на дороге, поскольку машина может начать буксовать на траве или гравии.

Цена: \$60,000

Тюнинг 1: \$9,000

Тюнинг 2: \$15,750

Тюнинг 3: \$20,250

**Ferrari: 550 Maranello ①**

Ускорение: 9

Макс. скорость: 9

Торможение: 8

Управляемость: 8

Общий уровень: 8

Хотя показатели у **Ferrari** выше, чем у **Couvette**, эта машина обладает ужасным свойством крутиться на мокрой дороге. Если на трассе идет дождь, не стоит выезжать на этой машине, лучше предпочесть бессмертное творение **Chevrolet**. Ну и поскольку машина стоит дороже, плата за ремонт тоже становится выше, так что старайтесь не быть соперниками и не врезаться в препятствия.

Цена: \$75,000

Тюнинг 1: \$11,250

Тюнинг 2: \$19,688

Тюнинг 3: \$25,313

**Ferrari: F50 ②**

Ускорение: 10

Макс. скорость: 10

Торможение: 7

Управляемость: 9

Общий уровень: 9

С точки зрения управляемости все машины **Ferrari** одинаково плохи. Заносы и вылеты на траву заканчиваются обычно долгими попытками выпрямить машину и направить ее в

нужном направлении. Но, в общем, эту машину можно по праву считать лучшей в своем классе по скорости и торможению. Однако по совокупности всех характеристик лидерство отдается **Porsche**. Ура!

Цена: \$225,000

Тюнинг 1: \$22,500

Тюнинг 2: \$39,375

Тюнинг 3: \$50,625

**Jaguar: XKR ③**

Ускорение: 7

Макс. скорость: 7

Торможение: 4

Управляемость: 6

Общий уровень: 6

А вот и призер конкурса «Бесполезная покупка». Статистики у машины отличные, но в гонке она явный середнячок. Средняя управляемость отражается во время гонки в пересчете всех столбов на крутых поворотах, а тут еще и плохая система торможения... В общем, если есть выбор, лучше купить что-нибудь другое, например, **BMW M5**, точно не прогадаете.

Цена: \$40,000

Тюнинг 1: \$6,000

Тюнинг 2: \$10,500

Тюнинг 3: \$13,500

**Lamborghini: Diablo SV ④**

Ускорение: 9

Макс. скорость: 10

Торможение: 6



Управляемость: 8

Общий уровень: 8

Эта машина была одной из самых крутых в предыдущих играх серии. Но сейчас, несмотря на то, что она находится в середине в своем классе по цене, **Diablo** занимает второе место в конкурсе «Бесполезная покупка». Эта машина, видимо, предназначалась для поклонников ее воплощения в **NFS 3**. В принципе **Porsche** все равно ведет себя лучше.

Цена: \$200,000

Тюнинг 1: \$20,000

Тюнинг 2: \$35,000

Тюнинг 3: \$45,000

**McLaren: F1 GTR ⑤**

Ускорение: 10

Макс. скорость: 9

Торможение: 10

Управляемость: 10

Общий уровень: 10

Машина класса Формулы 1 в корпусе нормального автомобиля. Ну, насчет нормального это я, конечно, загнул, но в общем не болид. За всего \$500,000 вы получаете в ваш гараж эту прелесть. Тюнинг не делается, поскольку и так все выше крыши. Главное заключается в том, что не надо считать оббойники на поворотах корпусом такой дорогостоящей машины, ремонт съедает очень много денежных знаков.

Цена: \$500,000

Никакого тюнинга

**Mercedes: CLK-GTR ①**

Ускорение: 10

Макс. скорость: 9

Торможение: 10

Управляемость: 10

Общий уровень: 10

Брат-близнец McLaren'a, который абсолютно идентичен ему по показателям. Однако на практике оказывается, что мотор этой машины несколько слабее заявленного, отчего машина едет медленнее F1-GTR.

Цена: \$500,000

Никакого тюнинга



**MERCEDES SLK 230**  
Виртуальный аналог Camaro. Все те же средненькие показатели и слабая прибавка от тюнинга. В общем-то, это выброшенные деньги.

Цена: \$22,000

Тюнинг 1: \$3,300

Тюнинг 2: \$5,775

Тюнинг 3: \$7,425



**PONTIAC FIREBIRD T/A**  
ном случае — выиграв золото во всех Special Event. Вероятно, одна из самых труднодоступающих машин в игре, если не самая...

**Helicopter**

Ускорение: ?

Макс. скорость: ?

Торможение: ?

Управляемость: ?

Общий уровень: ?

Перепродажа: ?

Выиграйте Hot Pursuit на всех трех полицейских авто и вы получите этот замечательный вертолет. К сожалению, его можно использовать только в режиме Test Drive.

**Phantom**

Ускорение: ?

Макс. скорость: ?

Торможение: ?

Управляемость: ?

Общий уровень: ?

Перепродажа: ?

Этот автомобиль тоже очень трудно получить, поскольку необходимо победить во всех Туринах. Напоминает гибрид Camaro и Ferrari...

**Трассы****Landstrasse: Германия**

Сложность: низкая

Трасса для начинающих ⑤. Изобилует прямыми участками и легкими поворотами. Во многих местах можно выиграть время, срезая по траве. В случае зеркального варианта стратегия остается той же самой, что и в обычном варианте. В общем, неситесь с максимальной скоростью.

**Pro Cup Corvette**

Ускорение: 9

Макс. скорость: 8

Торможение: 8

Управляемость: 9

Общий уровень: 8

Перепродажа: \$168,750

Эта очень быстрая машина попадает к вам в гараж после получения золота в Corvette Pro Cup.

**Titan**

Ускорение: ?

Макс. скорость: ?

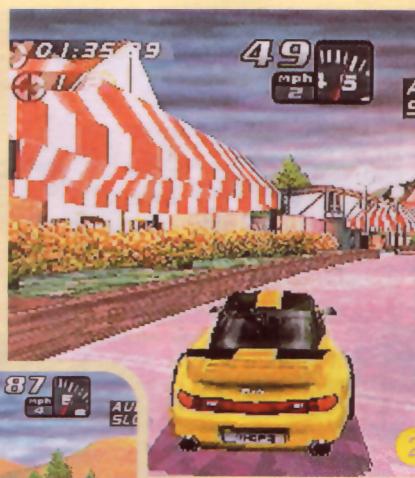
Торможение: ?

Управляемость: ?

Общий уровень: ?

Перепродажа: ?

Это авто можно получить только в од-



Стоит обратить внимание на площадь в городке. Там можно проехать под навесами.

#### Короткая дорога №1 (5 сек) А

Попробуйте срезать по траве в конце прямой

**A** Секретный проезд

**A** Секрет на трассе

**!** Опасность

**!** Резкий поворот

**START**

Speed  
180

Место старта

Рекомендуемая скорость



#### Площадь В

Главное — правильно приблизиться к повороту. Приближайтесь и заходите в поворот на средней скорости, а на выходе жмите газ **2**.

#### Короткая дорога №2 (1 сек) С

Еще один поворот, который лучше проходить по траве. Главное, не перекрутить руль **3**.

#### Разворот Д

Наверное, самый противный поворот в игре. Лучший выход — проехать по траве как можно ближе к скале, немножко отпустив газ **4**.

#### Тоннель Е

Следите за колоннами по центру, в них не стоит въезжать **5**.

#### Route Adonf: Франция

Сложность: средняя/высокая

Эта трасса значительно сложнее **6**, она, вероятно, является одной из самых сложных. Более медленные автомобили в принципе имеют преимущество на этой трассе, поскольку она изоби-

ляет трудными поворотами и препятствиями. При проезде через город рекомендуется снижать скорость, дабы не врезаться в дома. Так же будьте осторожны при выезде из города.

#### Арка А

Чтобы проехать под ней с максимальной скоростью, необходимо держаться правой стороны дороги, не заезжая на траву **7**.

#### Лес В

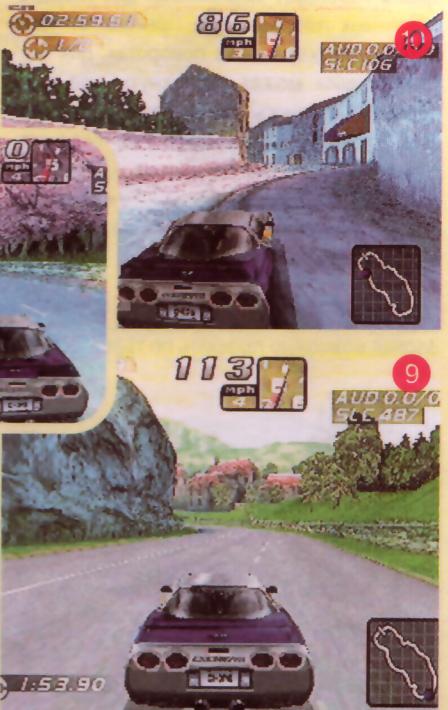
Здесь главное войти в первый поворот по правильной траектории. При выходе из леса держитесь левой стороны **8**.

#### Прыжки !

Лучше избегать их, поскольку при немного неправильном направлении полета можно при приземлении потерять скорость, а значит и время **9**.

#### Разгон Д

Выбирайте наилучшую траекторию **10** и не





попадайте на траву. Это именно тот момент, когда можно наверстать упущенное время.

#### Короткий путь? (E)

Я не рекомендую его использовать, поскольку велика вероятность проскести боком по ограждению ①.

#### Kindiak Park: Канада

**Сложность:** высокая

Трасса изобилует сюрпризами для неподготовленных гонщиков ②. Приходится часто сбрасывать скорость на поворотах. Для быстрых машин может возникнуть еще одна проблема — заносы с разворотами. На траве ваша скорость не снижается, но опасность разворота возрастает во много раз. В поворотах старайтесь ехать помедленнее и входите в них пораньше, чтобы не пересчитать корпусом деревья.

#### По траве (A)

Вполне возможно проехать по траве, если вы



не успели вовремя затормозить перед этой серией поворотов ③.

#### На скорости (B)

Можно улучшить время, если пройти первые три легких поворота почти по прямой ④.

#### Берегись поворота! (C)

Здесь можно «убить» отличный круг. Держите скорость ниже 100 миль в час, и все будет в порядке ⑤.

#### Разгон! (D)

Здесь начинается самая быстрая часть трассы, поэтому начните разгоняться уже в предыдущем повороте ⑥.

#### Фактор повреждений

Каждое касание ограждений, скал и деревьев влетает вам в копеечку. А теперь представьте, в какую копеечку вам это влетит, если вы управляете McLaren'ом! ⑦

#### Durham Road: Великобритания

**Сложность:** низкая

Эта трасса довольно проста ⑧. В основном присутствует лишь один путь, и только в двух местах он разделяется на два потока. Я предпочитаю ездить по той стороне, по которой не едут мои противники, дабы избежать столкновения и потери времени. Когда вам приходится ехать по этой трассе



в обратном направлении, старайтесь снижать скорость на поворотах, поскольку они предназначены для быстрого проезда лишь в одном направлении.

#### Первое разделение (A)

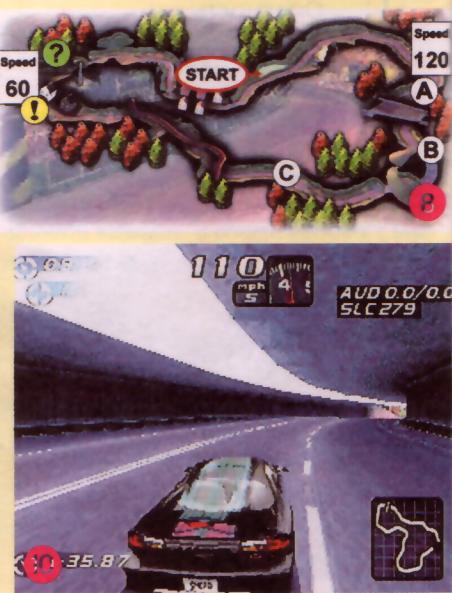
Я предпочитаю в некоторых моментах проезжать между колоннами, не сопротивляясь инерции автомобиля ⑨.

#### Тоннель (B)

Входите в поворот по внутреннему радиусу и вы сможете пройти его, не отпуская газ ⑩.

#### Полет (C)

Снижайте скорость при подъезде к холму и вы сможете проехать по асфальту, а не проле-





теть по воздуху. Так намного быстрее ①.

#### Разворот №2 !

Этот поворот не так плох, как его аналог в Landstrasse. В него необходимо входить на скорости ниже 80 миль в час ②.

#### О черт... ?

Резко поверните вправо перед тоннелем, иначе вы потеряете примерно восемь секунд в попытках вернуть машину на трассу ③.

#### Celtic Ruins: Шотландия

Сложность: низкая

Отличная трасса для быстрых машин ④. На ней присутствует много возможностей для разгона и укорачивания пути. Очень большая часть трассы расширена, поэтому проблем с короткими авто не должно возникать.

#### Короткий путь (4 сек) A

Отличное место для выхода на первое место. Держитесь левой стороны, а затем резко по-

ворачивайте вправо и проезжайте между этими двумя деревьями ⑤!

#### Спиди Гонщик! B

Если хотите выжать максимум из вашей машины, то это как раз нужное место. Трасса здесь не просто широкая, а очень широкая ⑥.

#### Осторожность, осторожность и еще раз осторожность! C

Снижайте скорость в конце широкого участка, иначе вам предстоит потратить кучу денег на ремонт ⑦!

#### На кочках D

Опять же будьте осторожны на вертикальных изгибах дороги. Не стоит летать, лучше проехать по земле ⑧.

#### Опс! !

Деревья являются собой отличные препятствия, лучше

в них не врезаться. В случае удара смотри окончание пункта про осторожность ⑨.

#### Dolphin Cove: США

Сложность: средняя

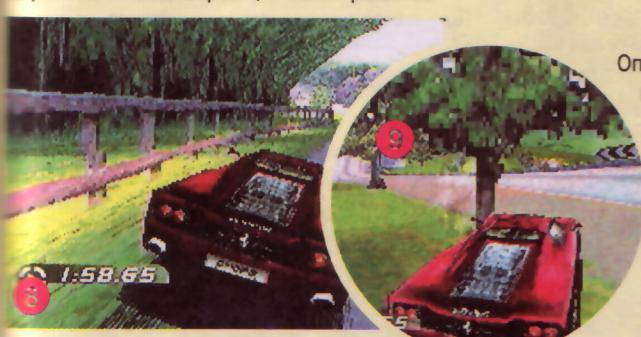
Отличная трасса ⑩. С одной стороны — простая, а с другой — сложная. Машины, управляемые компьютерными гонщиками, проходят все повороты почти идеально, поэтому старайтесь делать так же. Единственный короткий путь находится в начале трассы, это означает, что вы сможете его использовать лишь на втором круге.

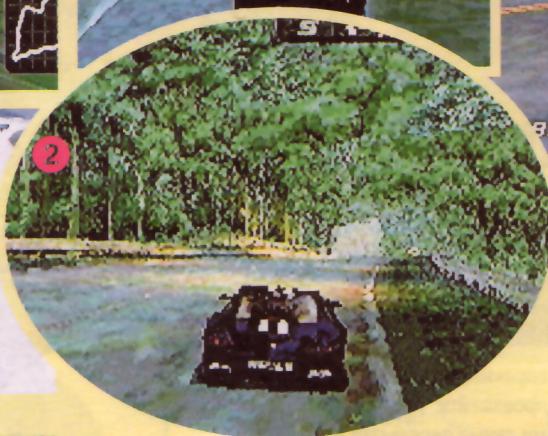
#### Короткий путь A

Для улучшения времени рекомендуется объезд дельфинов по набережной, так вы сможете не сбрасывать газ ⑪.

#### Скорость! B

После этого разворота стоит хорошенько поддать газу, поскольку это единственный более-менее прямой участок трассы ⑫.



**Скала! !**

Ненавижу это место. Каждый раз приходится сбрасывать скорость ниже **80** миль в час, чтобы не врезаться в этот одиноко стоящий камень. Будьте предельно внимательны на

этом участке, потерять лидерство здесь очень просто **1**.

**Через лес** **D**

Можете ехать по траве, если в этом есть необходимость, главное, не врезайтесь в ограждения **2**.

**Опять разворот!** **E**

Ужасный участок **3**. Проходите этот поворот на скорости не выше **80** миль в час, иначе...

**Snowy Ridge: США**

Сложность: очень высокая.

Сложнее этой трассы только треки **4**. Эта трасса низкоскоростная, поскольку она изобилует поворотами и разворо-

тами. Постарайтесь держаться на асфальте, потому что при попадании на снег машину начинает закручивать. В принципе при езде в обратном направлении сложность не увеличивается, но в некоторых моментах приходится пересматривать стратегию.

**S-образный поворот** **A**

Один из самых сложных моментов в игре. Снижайте скорость до **20** миль в час, если не хотите влететь в ограждения **5**.

**Другой плохой поворот** **B**

Эта трасса изобилует ими, так что приготовьтесь проходить большинство поворотов на очень низких скоростях **6**.

**Чистый лед** **C**

Его можно видеть по краям дороги, но на самом деле он распространяется на всю ширину поворота, поэтому будьте осторожны и не за-вышайте скорость **7**.

**Так нельзя!** **?**

При въезде на снег сильное нажатие на газ приводит к развороту машины. Так делать не рекомендуется **8**.





## Время = деньги

Эта трасса не дает много возможностей для разгона, поэтому в тоннелях постарайтесь развить максимальную скорость (я доводил до 140) ①.

## Треки: США

Сложность: высокая/очень высокая

Соревноваться на этик треках на любой из своих машин вы сможете только если получите золото в **GT Racing Competition**. В противном случае вы сможете использовать только **McLaren F1-GTR** и **Mercedes CLK-GTR**. Все три трека очень сложны и изобилуют поворотами различной крутизны. Также имейте в виду, что здесь нужно проехать четыре круга, а не два.

**Трек №1:** Самый длинный ②. Почти на всех поворотах вам придется тормозить. Если этого не делать, то прощай победа...

**Трек №2:** Самый простой ③. Много простых поворотов и мест для разгона. Нет необходимости ехать идеально для того чтобы победить...

**Трек №3:** Самый сложный ④. Именно здесь проверяется мастерство водителя. Чтобы выиграть на этом треке, необходимо стартовать только с первой линии и ни с какой другой...

OPM



# POPULOUS: THE BEGINNING

(САМОУЧИТЕЛЬ ДЛЯ МОЛОДЫХ БОГОВ)

## Предыстория

Вначале была тьма, затем из тьмы появилась мана, а вслед за маной прозрение. Мы были не одни, были другие миры, другие племена. Заполоняющие вселенную подобно стаям саранчи. Они уничтожат нас! Среди всего племени мне одной было дано предвидеть. Мана пронизывала меня, словно пламя огня, высвобождая скрытую во мне энергию. Мой приход был предсказан в древних легендах. Лишь избранный мог вести за собой народ. И этот выбор пал на меня. Мирное время кончилось, пробил час войны! Мы столкнемся с могущественной магией, с буйством стихий. Выживут немногие, остальных ждет смерть. Но с верой и мужеством мы сокрушим наших врагов. А я... Я стану богом...

## Строения.

### Костер (1).

Если вы хотите защитить какое-либо место на карте, то разведите костер и направьте к нему людей. Так они не будут разбегаться и при появлении врага нападут на него.



### Хижина (2).

Является наиболее важным строением. В хижинах живут и размножаются ваши последователи. Соответственно, чем больше у вас хижин и чем полнее они заполнены людьми, тем быстрее происходит пополнение популяции и заполнение маны.

### Казармы (3).

Построив казармы, вы сможете тренировать воинов. Чтобы переучить последователя в воина, просто направьте его в казарму.

### Храм (4).

После появление храма вы можете учить проповедников. Чтобы переквалифицировать последователя в проповедника, направьте его в храм.

### Сторожевая вышка (5).

Служит для охраны. Если на вышке сидит последователь, то при появлении врага поднимается тревога. На вышки лучше всего сажать огненных воинов или проповедников.



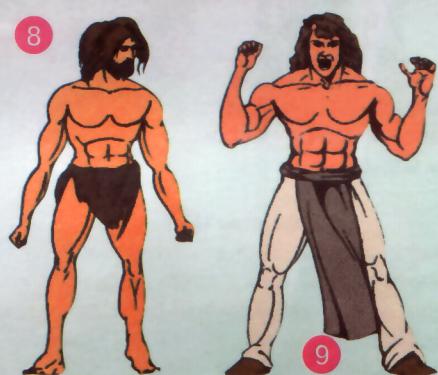
Сильно увеличивает радиус действия заклятий шамана.

### Школа шпионов (6).

Направив своего последователя в школу шпионов, вы переучите его в шпиона, который сможет устраивать диверсии в лагере противника.

### Казарма для огненных воинов (7).

С помощью этих казарм вы сможете создавать огненных воинов.

**Верфь (1).**

Направив последователя на верфь, вы начнете строить корабли.

**Верфь воздушных шаров (2).**

Направив последователя в здание, вы начнете производить воздушные шары.

**Другие объекты.****Свод знаний (3).**

Внутри свода знаний содержится знание, которым обладает ваш противник.

**Каменная голова (4).**

Внутри каменной головы содержится какое-либо заклинание, как правило, разового действия.

**Тотем (5).**

Тотем будет помогать вам в некоторых миссиях.

**Обелиск (6).**

Сходен с тотемом, но взывать к нему о помощи может лишь один шаман.

**Святое место (7).**

Самое важное место в игре, здесь шаман воскресает после смерти.

**Последователи.****Дикари (8).**

Этот вид людей не относится к какому-либо племени. Дикари питаются плодами, растущими на деревьях, и пьют



из ручьев. Если вы не завербуете их в свое племя, то они в скором времени скончаются.

**Рабочие (9).**

Основной вид последователей. Рабочие строят дома, рубят лес, в общем, выполняют всю хозяйственную работу.

**Воины (10).**

Служат для защиты или нападения. Воины намного сильнее рабочих, но они не могут работать.

**Проповедники (11).**

Наверное, самый полезный последователь. Благодаря своему умению проповедник может переманивать вражеских воинов. Он очень уязвим, поэтому оберегайте его.

**Огненные воины (12).**

Огненные воины немного слабее обычных солдат в рукопаш-



ной, зато они могут поражать противника на расстоянии огненными шарами.

### Шпионы (1).

Очень полезные последователи, способные незаметно проникать в лагерь противника и в тихую сжигать все, что горит (дома, деревья, хворост). Правда, перед этим вам придется сменить цвет их одежды, чтобы они не отличались от врага.

### Транспорт.

#### Лодка (2).

Лодка способна перевозить пятерых последователей по воде. Оставленная без присмотра, саморазрушается через некоторое время.

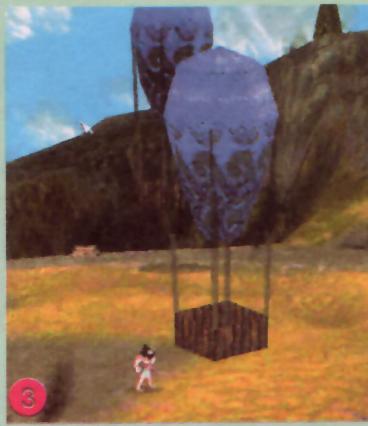
#### Воздушный шар (3).

Воздушный шар способен перевозить двух последователей по воздуху и служить мобильной заменой сторожевой вышки. Наиболее полезные воздухоплаватели — это проповедник и огненный воин.

### Магия.

#### Огненный шар (blast).

Самая слабая магия, дающаяся сразу



после начала игры. Два точных попадания, как правило, уничтожают одного врага, но лучше использовать огонь, чтобы скинуть врага в воду или раскидать в стороны большую группу врагов.

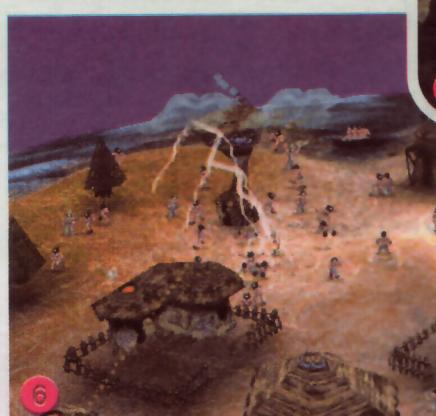
#### Просвещение (convert).

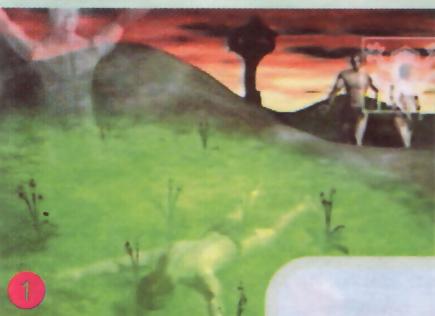
С помощью этой магии вы можете просвещать дикарей, делая из них верных последователей. Просвещение очень эффективно на начальных стадиях развития, когда рабочих еще мало.

#### Рой пчел (swarm) (4).

Пчелы не наносят урона вражеским подразделениям, но могут посеять панику среди войска противника, что очень полезно при

наступлении.





ревне врага, сносит все строения, возникающие на пути.

**Болото (swamp) (1).**  
Убивает первые десять человек, вступивших на его поверхность. Устраиваютя в местах, где чаще всего проходят вражеские войска, или прямо у его построек.

**Выравнивание (flatten).**  
Выравнивает неровности рельефа. При применении у возвышенности может уничтожить постройки врага.



**Землетрясение (earthquake) (2).**

Стихия, вызывающая огромные разрушения. Особенно страшно при применении на возвышенностях.

**Эрозия (erode) (3).**

Уничтожает почву. Прекрасное заклятье для уничтожения прибрежных построек врага.

**Метеориты (firestorm) (4).**

Вызывает метеоритный дождь, уничтожающий все в радиусе действия.

**Ангел смерти (angel of death) (5).**

Вызывает тварь с крыльями и огненным дыханием, сеющую смерть и панику в рядах врагов.



**Вулкан (volcano) (6).**  
Вызывает глобальные разрушения. Самое разрушительное заклятье из имеющихся у вас.

**Телепортация (teleport).**

Перебрасывает шамана в любую точку мира.

**Ярость (bloodlust).**

Применяется только на последователей и делает их сильнее и быстрее врагов.

**Армагеддон (armageddon) (7).**

По-нашему это большая разборка. Заклятье перебрасывает все враждующие племена в закрытую долину, где они боятся насмерть. Не забудьте перед применением навербовать большое войско, поскольку здесь все решает именно численность ваших последователей.

### Вражеские племена:

Дакини (Dakini) — красные.  
Чумара (Chumara) — желтые.  
Мatak (Matak) — зеленые.



**Общие советы****Постройка деревни**

В начале осмотритесь (используйте для этого карту мира). Это позволит вам узнать место расположения противника, магических артефактов и наиболее удобного места для деревни. Помните: строить непосредственно у «места воскрешения» не всегда разумно.

Теперь отключите все заклятия — пусть мана копится лишь для «просвещения». В начале уровня очень важно получить как можно больше последователей, не дожидаясь естественного прироста населения. Пока шаман занят рекрутством дикарей, рабочие должны начать строить деревню. Для этого пострайтесь найти большую ровную площадку недалеко от деревьев. Помните, большое дерево «содержит» четыре вязанки дров, а для постройки хижины необходимо три. Поэтому если послать сразу троих рабочих к одному дереву, то можно и хижину построить, и сохранить леса для дальнейшего

роста. Такая тактика особенно полезна на бедных лесонасаждениями уровнях. Продвинутым игрокам можно предложить также засыпать невидимых рабочих в стан врага, чтобы поживиться чужим лесом. Да, не забудьте поставить заряжаться остальные заклятия.

**Оборона**

После постройки основных зданий займитесь обороной. Для начала определите пути наиболее вероятного вторжения противника (если, конечно, он сам их уже не определил).

В таких местах полезно поставить группу сторожевых башен (по возможности на возвышенностях). Наиболее полезными сторожами являются проповедники и огненные воины, но желательно не ставить их вместе, так как «огневики» не подпустят врага к проповедникам. Неплохо было бы сразу же за башнями развести сторожевой костер, так как это сильно упрочит вашу оборону. Не забудьте поставить туда пяток воинов с проповедником.

Для защиты своего дома можно использовать магию. Для использования внутри деревни больше всего подойдут «рой» и «огненный шар», а на подступах к ней — «болото» и «молния». Более мощные заклятия лучше приберечь для атаки.

**Нападение**

При атаке главное сформировать правильную армию. Не забывайте, что простые воины очень уязвимы для вражеских проповедников, так что в ваших войсках должно быть минимум шесть представителей той же касты. Перед атакой необходимо уничтожить все сторожевые башни с помощью магии: «молния» или «торнадо», желательно сразу попытаться убить шамана (очень хороша «молния», когда он стоит). Если же вы могучий маг, то можно применить и «торнадо», «землетрясение» или даже «вулкан». Далее нагнетаете панику («рой»), немого гипноза для увеличения войска и начинаете методичное уничтожение построек.

Внимательно следите за проповедниками врага — можно быстро лишиться всей армии. В таких случаях хорошо помогает «огненный шар» шамана, свой проповедник или несколько огневиков.

Если же вам удалось убить шамана, то нап-





равьте немногих воинов или своего шамана к месту воскрешения, чтобы не дать врагу ни минуты покоя (кроме того, это пополнит запас вашей маны).

Очень хороши и диверсионные вылазки шамана на лодке или воздушном шаре в стан врага перед последующей атакой. Оставаясь недоступным для вражеских войск, он легко может свести на нет почти всю деревню. Здесь в ход идет вся разрушительная магия, имеющаяся в наличии.

### Путеводитель по миссиям

#### Миссия №1. The journey begins (1)

Первая планета состоит из трех островов. Ваше поселение расположилось на самом крупном из них, а поселение Дакини разместилось на самом маленьком. Изначально ваша деревня состоит из трех хижин. Для прохождения уровня этого вполне хватит, так как действовать вам придется лишь одним шаманом. Рядом с вашей деревней возвышается каменная голова, в которой содержится магия воз-

ышения. Взяв «возвышение», вы сможете присоединить к себе соседний остров, на котором находится свод знаний и каменная голова. Чтобы соединить острова, используйте магию на краю суши. Перебравшись шаманом на второй остров, убейте вражеского рабочего заклинанием огня. Посетив свод знаний, вы получите в свое распоряжение казармы. Поклонитесь каменной голове. Она преподнесет вам подарок, четыре заряда молнии, с помощью них вы без труда уничтожите все население племени Дакини.

#### Миссия №2. Night falls (2)

В этом задании вам предстоит уничтожить племя Матак. Вражеское поселение находится неподалеку от вашей деревни. Несмотря на это, вам не стоит беспокоиться на счет своей безопасности, так как Матак на данной стадии игры представляет весьма мирное племя. Расправиться с врагом вам поможет магия «торнадо», которую содержит каменная голова на острове. Чтобы попасть на остров, сходите к тотему. Вознеся около него молитву, вы откроете проход на остров. Для удачного набега на Матак вам потребуется немногих воинов. Постройте несколько хижин и одни казармы для тренировки воинов. Собрав нужное вам

войско, направляйтесь к вражеской деревне. Первым делом вам следует убить вражеского шамана, пока он не воспользовался своей магией. После нейтрализации шамана приступайте к разрушению вражеских строений с помощью смерча. Разрушив деревню, вы получите новое знание.

#### Миссия №3. Crisis of faith (3)

Главной опасностью для вас являются проповедники Чумара, которые могут переманивать на свою сторону ваших воинов и рабочих. Чтобы противостоять вражеским проповедникам, вам понадобятся собственные любители «толкнуть речь». Заполучить столь желанных юнитов можно лишь посетив свод знаний, который находится на территории врага. В самом начале задания прикажите шаману направляться к тотему. Пока он будет к нему идти, заставьте рабочих построить хижины (чем больше, тем лучше) и при желании казарму. Как только шаман вознесет тотему молитву, за ним обрушатся горы. По образовавшемуся проходу можно пройти к своду знаний (если вы пошли к тотему в самом начале задания, то все племя Чумара будет находиться в другой части





деревни). Получив в свое распоряжение храм, постройте его в своей деревне и начните тренировку проповедников. Натренировав проповедников, наваливайтесь ими на вражеское поселение. Нападать лучше с двух сторон, тогда враг придет в полное смятение, и вы без труда захватите деревню.

#### Миссия №4. Combined forces (4)

По сложившемуся обычая первым делом направляйте шамана к ближайшему своду знаний. Пока он получает новое знание прикажите последователям обустраивать деревню. В этом, впрочем, как и в последующих заданиях, вам понадобятся проповедники, поэтому обязательно постройте храм. Не помешают также и

обычные воины (для мясорубки). И, естественно, вам понадобятся работники, ведь именно их вы будете переучивать в проповедников и воинов, поэтому постройте как можно больше хижин. Как только шаман посетит первый свод знаний, вам станет доступна новая постройка, сторожевая башня. В данный момент строить сторожевые вышки не имеет никакого смысла, так как у вас еще нет огненных воинов. Отправьте шамана к каменной голове. Помолившись ей, вы получите новое заклятие «просвещение». С помощью просвещения привлеките к себе дикарей (так как вы пока еще ограничены в этой магии, то лучше используйте ее на больших группах темных). Вместе с новыми последователями направляйтесь ко второму своду знаний. Пока шаман будет молиться, отбивайте атаки группой рабочих. Вымолив заклинание молнии, возвращайтесь обратно в деревню. Копите силы, и решительным выпадом сокрушите своих врагов.

#### Миссия №5. Death from above (5)

Прохождение этого задания ограничено временем. Вам дано пятнадцать минут на то, чтобы успеть захватить статую демона смерти, находящуюся на вражеском острове. У вас в распоряже-



нии есть шаман и четыре воина. Направьте шамана на сторожевую вышку, а воинов — молиться к каменной голове. Когда воины вымолят заклинание просвещения, просветите шаманом дикарей, находящихся на маленьком острове. Заставьте рабочих (бывших дикарей) и воинов молиться тотему. После мольбы о помощи тотем подарит вам корабль. Переправьте рабочих на корабле в деревню (тотем, которому молились воины, открыл проход в деревню). Переквалифицируйте рабочих в проповедников, они будут полезней, нежели воины. Пока рабочие переучиваются, направьте шамана к каменной голове в деревне, получите «возвышение». Как только рабочие станут проповедниками, направьте их вместе с шаманом на корабль. Плывите к вражескому острову. Высадите шамана с проповедниками рядом со статуей горгульи. Вражеский шаман напустит на вас рой пчел. В отместку выпустите своих пчел. Бегом направляйтесь к статуе. На вашем пути встанет пара врагов, избавляйтесь от них магией огня. Пока большинство воинов из вражеского войска гоняют по деревне ваших бедных проповедников, поклонитесь статуе. Наблюдайте за красавицей гибель вражеской деревни.

#### Миссия №6. Building bridges (6)

Это первая планета, на которой против вас выступают сразу два вражеских племени Мата и Чумара. Они объединились для того, чтобы уничтожить вас раз и навсегда. Несмотря на столь грозных противников, у вашего племени все же есть шанс выжить в этой войне. Для того чтобы победить, вам





нужно будет поссорить ваших врагов. В этом вам поможет тотем, находящийся на острове. Но в самом начале задания ваши последователи не смогут к нему добраться, так как у вас еще нет магии возвышения. Что ж, придется на время забыть о спасительном тотеме и начать обустраивать деревню. Отдав распоряжения рабочим, направляйтесь шаманом к своду знаний. Посетив свод, вы получите полезную магию просвещения. С помощью нее переманите на свою сторону как можно больше дикарей. Чтобы избежать нападения со стороны Чумары, вознесите молитвы каменной голове, которая вознаградит вас магией «болото». Поместите болото в тех местах, где чаще всего проходят отряды Чумары. После некоторого затишья племя Матац с помощью магии возвышения соединит острова. Воспользовавшись небольшим переходом, направьте шамана (желательно в сопровождении охраны) к своду знаний Матац. Получив в свое распоряжение долгожданную магию возвышения, направьте шамана к тотему. Разрушив союз вражеских племен, вы без труда уничтожите оба племени.



8



8

#### Миссия №8. Continental divide (8)

Кончились беззаботные времена, когда вы небольшим отрядом уничтожали вражескую деревню. Теперь враг стал намного умнее и хитрее, и просто с ним не справиться. Ваша деревня находится в небольшой горной долине, из которой есть только один вход и выход. Именно из этого прохода на вас и будут нападать вражеские подразделения. Изначально враг превосходит вас по силе, так как у него есть новые солдаты — огненные воины. Они способны атаковать ваших воинов на больших расстояниях. После начала задания направьте шамана к каменной голове. По дороге завербуйте себе нескольких дикарей. Пока шаман с последователями поклоняется каменной голове, заставьте рабочих начать строительство. Как только вы получите заклинание «волшебной защиты», направьте шамана к проходу. Некоторое время она сможет отбивать атаки врагов. Для успешного прохождения уровня вам понадобится очень мощная оборо-

вой. Присоединив его к своим владениям, помолитесь каменной голове, в подарок получите магию «эрозии». Собрав необходимое вам войско, проложите путь на вражеский остров и дружной гурьбой уничтожьте вражеское племя. Вот, собственно, и все.

она, способная выдержать суровый натиск врагов. Чтобы обеспечить надежную оборону, вам потребуется построить в проходе несколько сторожевых башен (чем больше, тем, соответственно, лучше). Пока у вас нет огненных воинов, посадите в башни проповедников и шамана. Как только вражеские огненные воины приблизятся к вашим сторожевым башням, проповедники быстренько переманят их на вашу сторону. Захваченных воинов сажайте в башни. Таким образом, враг, посланный на вашу деревню воинов, будет снабжать вас халавыми войсками. Теперь, обеспечив хорошую оборону, вам необходимо посетить свод знаний, находящийся на территории Дакини. Сделать это не так уж и просто, так как свод находится за горой, на которой расположились две сторожевые вышки противника. Если же вы все-таки смогли захватить казарму для огненных воинов, то, собрав комбинированный отряд, вы «без труда» разобьете племя Дакини.

#### Миссия №9. Fire in the mists (9)

Сложность данной миссии заключается в том, что вы не видите поверхность планеты. Все вокруг покрыто зловещим «туманом войны». Но на карте все же есть места, не тронутые туманом, как раз эти места вам предстоит посетить в первую очередь. Как и в прошлом задании, у вас должна быть несокрушимая оборона. Так как вражеский шаман обладает заклинанием «вулкана», то вам потребуется поис-



9



8



9



тине непробиваемая защита. Чтобы ее обеспечить, вам нужно будет построить гигантское количество сторожевых башен с огненными воинами внутри. Строить башни лучше всего на том месте, куда прибывает на лодках вражеский шаман со своим войском. Вы должны добиться такой обороны, чтобы вражеские суда топились на портном расстоянии от вашего острова. Как только угроза миновала, захватите вражеский корабль. Посадите в него шамана и нескольких последователей. На корабле плывите получать самую мощную магию в игре. С помощью таких стихий, как извержение вулкана, землетрясение и смерч, вы сможете разрушить поселение врага.

#### Миссия №10. From the depth's (10)

На ваше племя наслано проклятье. Все ваши последователи обречены, а ваша деревня должна погрузиться в глубины океана, подобно Атлантиде. Делать нечего, придется бежать с острова, пока он не затонул. Берите шамана, нескольких последователей и сажайте их в лодку. Племя Дакини ответит нам за это! Мы отомстим за погибших братьев и сестер! Направляйте судно с неуловимыми мстителями на остров с тотемом. Перебив охрану, вознесите молитву. Тотем поднимет из воды новый полуразрушенный остров с дикарями. Как только остров поднимется на поверхность,



начнется отсчет, по истечению которого враги вновь используют магию «эрзии». Плыте на остров. С

помощью магии шамана переманите дикарей на свою сторону. Когда у вас появятся новые последователи, прикажите им отремонтировать здания. Пока часть рабочихчинит здания, переквалифицируйте остальных в огненных воинов и проповедников (первым делом отремонтируйте здания, где учатся эти юниты). Пока народ занят делом, постройте несколько кораблей. Когда время практически закончится, отправьте корабли на вражеский остров. Пока доблестные воины будут сражаться с врагом, заставьте шамана поклониться тотему. Возмездие свершилось!

#### Миссия №11. Treacherous souls (11)

И вновь вам предстоит сразиться сразу с двумя вражескими племенами. Первым делом надо обеспечить себе надежную защиту. Для этого вам придется вознести молитвы каменной голове. Просветите нескольких аборигенов и направляйтесь вместе с ними к голове.

У подножия горы, на которой стоит голова, может завязаться небольшая драка. Как только вы получите заклятье «болото», сразу же разместите ядовитые лужи в тех местах, где проходят отряды Матак. Теперь, когда племя Матак. Теперь, когда племя



так изолировано, можно присоединить к себе маленький остров, находящийся внизу. На этом острове находится каменная голова, которая содержит «выравнивание». С помощью этого заклинания вы сможете убрать горы, которые мешают строительству. Немного подкопив силы, можете попробовать стащить из свода знаний Чумары заклинание «гипноз». Используя в бою гипноз, вы сможете существенно облегчить себе жизнь. Страйте новые хижины, учите последователей, в общем, развивайтесь до тех пор, пока не почувствуете, что сможете без труда уничтожить ваших врагов.

#### Миссия №12. An easy target (12)

Первая планета, на которой разместилось... целых три (!) вражеских племени. Действовать следует очень быстро. Для начала попытайтесь хоть немного развиться. Всех последователей переучивайте в проповедников и огненных воинов. Собрав мало-мальски боеспособное войско, направляйтесь громить лагерь желтого племени, пока они не успели капитально отстроиться. Чтобы добраться до желтых, воспользуйтесь магией «возвышения». Расправившись с желтыми, постройте на руинах их деревни несколько хижин, чтобы восполнить потери. Пока рабочие труются, направьте шамана в свод знаний. Посетив свод, вы получите новое строение. Вновь накопив достаточно сил, направляйтесь к острову Дакини. С помощью «возвышения» соедините острова. Как только мост будет проложен, на вас кинется большая часть их войска. Разместите на возвышении болото.

Дакини, проходя через него, потеряют половину своих подразделений. Теперь, когда Дакини ослаблены, нападите на их деревню. Первым делом уничтожьте храм, а затем все остальное. Как только с Дакини будет покончено, посетите свод знаний, в котором вы получите магию «торнадо». Пока шаман находится внутри свода, прикажите рабочим построить несколько сторожевых вышек. Вышки



12



12





совместно с остатком вашего войска должны выдержать нападение племени Матак. Посадите вашего шамана на сторожевую вышку и с помощью торнадо снесите вражеский храм и еще несколько строений. Направляйтесь к своду знаний, внутри которого находится заклятие «эрозии». Теперь, завладев такими стихиями, как торнадо и эрозия, вы сможете уничтожить племя Матак.

#### Миссия №13. Aerial bombardment (13)

Сразу же после начала уровня начинайте строить сторожевые вышки (чем больше, тем лучше). В каждую готовую вышку сажайте огненных воинов. Через некоторое время на вас нападут воздушные шары. Если вы успели построить вышки, то ваши огненные воины без труда уничтожат нападающих. Завладев шарами, посадите в них огненных воинов, которые теперь будут патрулировать вашу территорию. Накопив достаточно сил, оставьте



около двадцати последователей в деревне, а остальных направите на племя Матак. С помощью эрозии потопите большую часть вражеской деревни. Возьмите внутри свода знаний магию «землетрясения».

Получив в руки столь могущественную стихию, уничтожьте остальную часть деревни Матак. Посетив каменную голову около деревни Матак, направляйтесь к другой каменной голове, от которой вы получите могущественный вулкан. Сгладьте землю около воды и постройте на берегу доки. Страйте корабли и сажайте в них людей. Как только шесть кораблей, полных воинов, будут готовы, посадите шамана в воздушный шар. Направьте его на территорию племени желтых. С воздуха нашлите на деревню эрозию и торнадо. Поместите вулкан в центр каменного круга. Если стихии не справятся с деревней, то пошлите на остров корабли с воинами.

ан и направляйтесь к своду знаний желтых. Внутри свода вы получите магию «защиты от магии» (во как!). Эта магия поможет защитить ваше войско от роя надоедливых пчел. Поставив защиту, нападите на вражескую деревню. Разрушив деревню желтых, обустраивайте на руинах небольшой лагерь, состоящий из нескольких хижин и храмов. Как только новое войско будет собрано, нападите на деревню Матак. Разрушив ее и завладев стихиями, уничтожьте «остатки» вражеского поселения.

#### Миссия №15. Incarcerated (15)

Очень оригинальная миссия. Чумара заключили вашего шамана в тюрьму, и вам на его освобождение дано восемь минут. Хотя шаман сидит в тюрьме, вы все равно можете генерировать ману для заклятий. Первым делом зарядите защиту от магии и торнадо. Заполните верфь людьми, чтобы они производили корабли. Обучите десять проповедников, пять воинов и пять огненных воинов. Поместите их в лодки и направьте к тюрьме. Как только шаман будет на свободе, вы получите неограниченное время на разгром Чумара. Но вызволить шамана из тюрьмы это одно, а вот спасти от множества врагов, это совсем другое. Так как у вас нет места, где бы вы могли воскресить шамана, то вы должны будете любой ценой сохранить ему жизнь. Под прикрытием воинов доставьте шамана к каменной голове. Вознеся молитвы голове, вы получите вулкан. Установите его в центре вражеской деревни. После того как вулкан потухнет, добейте Чумара торнадо.

#### Миссия №16. Bloodlust (16)

Это задание требует тщательного планирова-



#### Миссия №14. Attacked on all sides (14)

Для начала постройте сторожевые вышки на холмах и вдоль береговой линии. Враг будет постоянно нападать на вашу деревню. Поэтому вам понадобится большой гарнизон для защиты. Сконцентрируйтесь на постройке кораблей, чтобы быть готовым в любой момент уплыть с острова. Накопив достаточно воинов, посадите шамана в воздушный шар (от греха подальше). Переплы whole оке-





ния и осторожного выполнения. Враг в несколько раз превосходит вас по своей численности. Вражеские племена будут неоднократно нападать на ваше поселение, поэтому надо постараться выстроить хоть какую-нибудь защиту. В этой миссии вам очень пригодятся шпионы, они смогут устраивать диверсии на территории врага. Главной целью шпионов должны быть запасы древесины и деревья на территории врага. Уничтожая ресурсы врага, вы не дадите ему развиться. Вашей первой целью должно стать племя Матак. Когда вы пошлете армию на разгром Матак, вы должны будете оставить небольшой резерв в деревне для отражения вражеских ударов. Посадив шамана на воздушный шар, направьте вашу армию на деревню Матак. Применяйте шаманом торнадо и землетрясения для уничтожения вражеских построек. В полном разгроме Матак, кроме вас, будут принимать участие племена Чумара и Дакини, это дол-

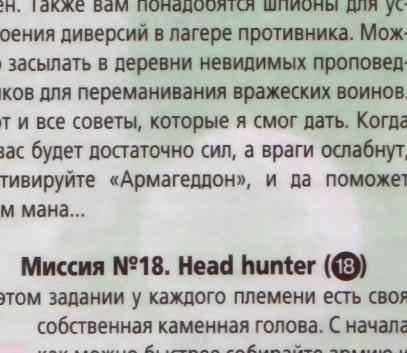
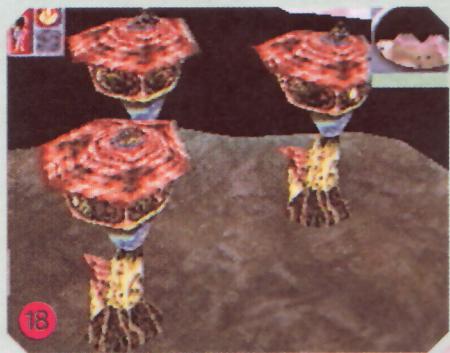
жно облегчить вам сражение. Как только Матак будут уничтожены, поставьте в каньоне, рядом с деревней Чумара, болото. Так вы выиграете время. Восстановите свою армию и направьте шамана к каменной голове, находящейся у деревни Дакини. Используйте заклинание «Ярость» и летите на юг лагеря Дакини. Потопите деревню заклятьем «эрозии». Теперь вам придется справиться с племенем Чумара, в этом вам поможет «ангел смерти».

#### Миссия №17. Middle ground (17)

Весьма сложная миссия, но у вас есть кое-какой начальный капитал. В середине карты находится каменная голова, содержащая внутри себя так называемый конец света. Для удачного прохождения этой миссии, вам нужно будет натренировать целую тучу воинов до того, как каменная голова будет активирована. А лучше всего самим первыми вымолить у каменной головы страшное заклятье. Попробуйте при помощи «Эрозии» отрезать доступ к истукану (и к себе тоже) одного из племен. Также вам понадобятся шпионы для устроения диверсий в лагере противника. Можно засыпать в деревни невидимых проповедников для переманивания вражеских воинов. Вот и все советы, которые я смог дать. Когда у вас будет достаточно сил, а враги ослабнут, активируйте «Армагеддон», и да поможет вам мана...

#### Миссия №18. Head hunter (18)

В этом задании у каждого племени есть своя собственная каменная голова. С начала как можно быстрее собираите армию и



попытайтесь разбить Дакине на вашем острове. У их деревни находится голова с заклятьем «Армагеддон» — это и есть ваша цель. Используйте огневиков на воздушных шарах для атаки сторожевых вышек, а шамана с руппой поддержки направьте к голове. Когда высота взята, поставьте башни с огненными воинами для ее защиты (можно воспользоваться магией — «болото»).

После гибели Дакини наступает время для подготовки воздушного и морского флотов. Для поджога вражеских хижин по воздуху засылайте шпионов, можно также использовать невидимый «спецназ» и убить вражеского шамана перед атакой. Теперь ваша цель — Матак, они будут донимать частыми нападениями по земляным мостам. Используйте магию болота, чтобы прекратить эти попытки. Теперь двигайте подготовленный флот на их остров и уничтожьте клан.

Вот наступило время и для Чумара. Уже известная группа «невидимый спецназ» должна захватить магию «вулкана» недалеко от их лагеря. С получением столь мощного заклинания можно легко подорвать ресурсы вражеского племени, не потеряв ни единого воина. Используйте «Армагеддон», и даже если вы не смогли полностью уничтожить всех врагов — победа практически ваша.

#### Миссия №19. Unlikely allies (19)

Вот и появились у вас первые союзники, интересно, надолго ли? Вам предстоит предотвратить гибель племени Чумара. Сделать это будет совсем непросто, так как враг превосходит вас по своей численности. Первым делом нужно послать шамана в деревню Чумара, чтобы он обеспечил защиту племени. Соедините с помощью «возвышения» свой остров с островом Чумара. Лучшим решением будет перенести свою деревню поближе к поселению союзников. Тогда вам будет легче выстроить оборону против кровожадных Дакини. На данном уровне вам очень пригодятся заклятья «Телепортация» (каменная голова с ним находится на острове, откуда вы начинали), которое поможет вам провести ряд диверсий (магия «землетрясение») в тылу врага. Как и на предыдущих



20



21



21

**Миссия №21. Fractured earth (21)**

миссиях, морская высадка будет эффективней, нежели воздушный десант. Активно используйте шпионов для устроения диверсий в лагере противника. Ослабив Дакини изнутри, добейте их своей армией.

**Миссия №20. Archipelago (20)**

В этом задании вам придется сражаться лишь с одним племенем Дакини. Но эти гады так разрослись, что уничтожить их будет не так уж и просто. Данная планета поделена множеством мелких островов. Чтобы развиваться, вам нужно будет соединить их в один большой материк — заклинание «Воззвание» поможет вам. На центральном одиночном острове находится каменная голова, которая поможет вам зарядить это заклятье. Она же поднимет других истуканов на соседних островах, у которых можно вымоловить множество заклинаний, не тратя времени на их зарядку. Используйте против Дакини тактику: «шаман на воздушном шаре поливает всех своей магией». Попытайтесь заслать во вражескую деревню шпионов для диверсий, а тем временем небольшой воздушный десант поможет получить «ангела смерти» из каменной головы. Остается лишь натравить его на поселение Дакини, выживших добьют войска и магия.

щититься от их вулкана, вам придется построить множество защитных сооружений. Против вражеского шамана хорошо применять как сторожевые вышки, так и воздушные шары, главное, не допускать его до своей деревни. Воздвигнув неприступную крепость, снарядите две лодки с воинами и проповедниками и направьте их к своду знаний Дакини. Посетив свод знаний, шаман получит вулкан. Теперь с помощью эрозии лишите врага ресурсов и постройте, добейте выживших войсками и магией.

**Миссия №22. Solo (22)**

Самая сложная миссия в игре. В Solo вам предстоит действовать лишь одним шаманом и уничтожить им одним целых три (!) племени... Что ж, попытаемся это осуществить. Первым делом, вам нужно будет посетить обелиск, который даст вам всю возможную магию. Получив в свое распоряжение столь щедрый дар, вам следует очень экономно расходовать магию. Первой вашей целью должно стать племя Дакини. Чтобы уничтожить их деревню, вам потребуются очень сильные заклятия, такие, как метеориты, вулкан и землетрясение. Разбив поселение Дакини, захватите лодку и плывите на ней к острову Чумара. Используйте на береговой линии заклятие эрозии. Воспользуйтесь торнадо и землетрясением, чтобы уничтожить вражеские постройки. Уничтожив Чумара, захватите воздушный шар, и летите к деревне Мата. Напустите на них ангела смерти. Молнией убейте вражеского шамана, а метеориты добьют последователей.



22



22



22



23



24



24

**Миссия №23. Inferno (23)**

Вот и до ада добрались. Первым делом пошлите проповедников к каменной голове, находящейся неподалеку от вашей деревни. Пока проповедники вымаливают у головы **Armaggedon**, прикажите рабочим обнести всю деревню плотным кольцом сторожевых башен. Построив фабрику воздушных шаров и построив летающие корабли, посадите в них проповедников и огненных воинов. Проповедников в шарах должно быть столько, чтобы хватило на вербовку всех отрядов противника. Пока ваши проповедники будут заниматься просвещением, огненные воины должны уничтожать вражеских проповедников. Страйте больше хижин и остав-



ляйте внутри них последователей, чтобы они быстрей размножались. Когда вулкан зарядится, направьте шамана во вражеский лагерь. Подходя к нему, молнией подожгите сторожевые вышки вместе с огненными воинами. Поставьте вулкан посередине вражеского поселения.

**Миссия №24. The journey end (24)**

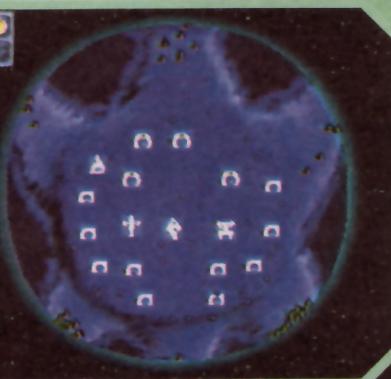
Последний уровень. Вы начинаете миссию на

пустынном маленьком острове, который со всех сторон окружён вражескими деревнями. Застраиваться вам следует очень плотно, так как земли у вас пока еще мало. Большой дефицитом на острове является древесина, берегите ее запасы. Самым сложным для вас будет обеспечить деревни должной защитой, для этого вам придется попотеть. Неплохой защитой может послужить несколько вулканов (неважно чужих или своих), возведенных на окраине деревни и соединенных в горную цепь при помощи «возвышения». Вашей первой жертвой должно стать племя Мата, так как у них имеется большой запас дерева. Как и на прошедших уровнях, используйте воздушные шары с огненными воинами и проповедниками. Уничтожив племя Мата, вы сможете быстро развиться, так как у вас будет много свободного места и ресурсов, остальное дело техники.

**Миссия №25. The journey end 2 (25)**

Вот вы и стали богом, посмотрели на прекраснейшую концовку и на прощанье получили в подарок от разработчиков секретный бонус-уровень.

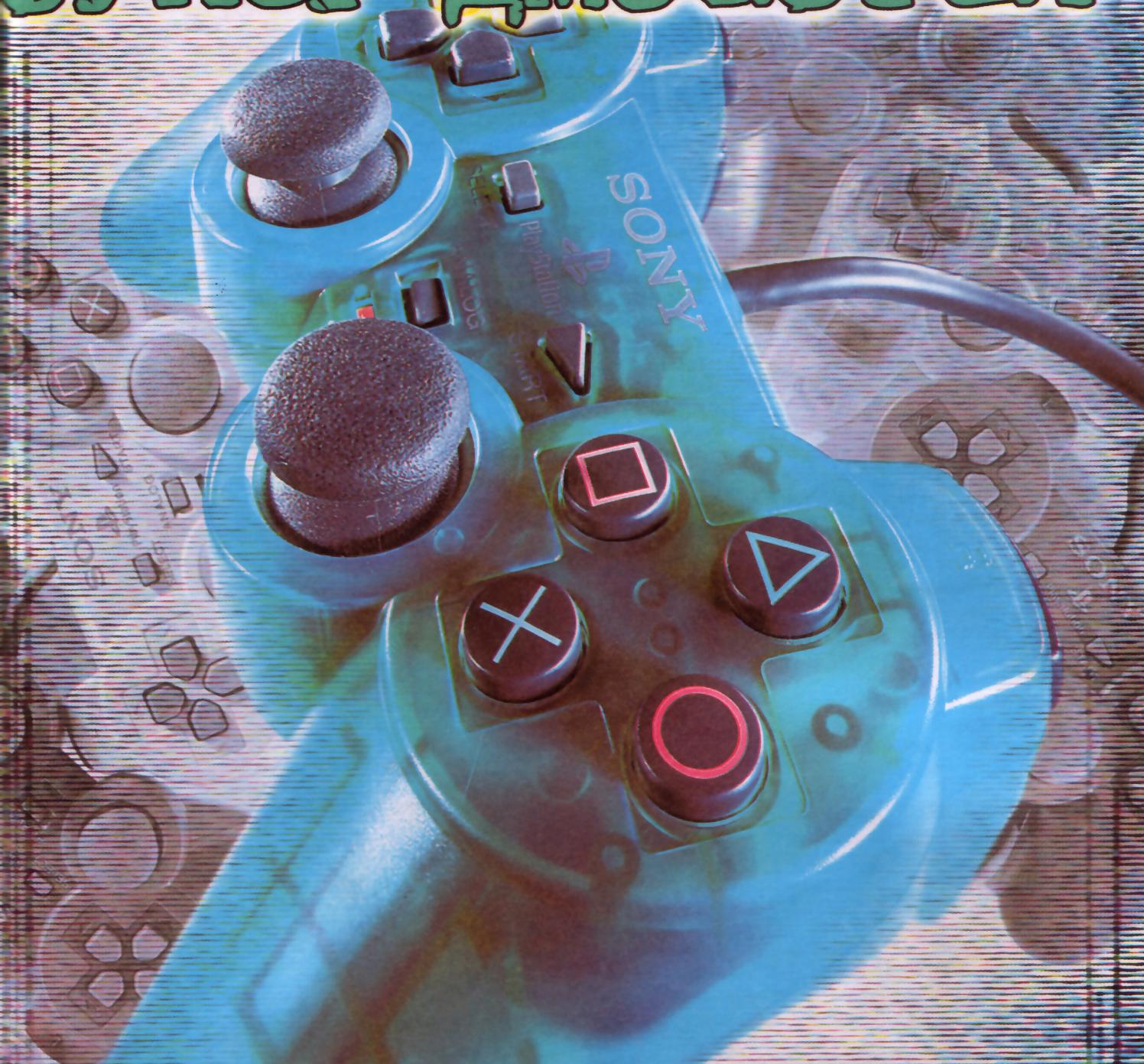
ОРМ



24



СУПЕР ДЖОУСТУК



DUAL  
SHOCK



### 3Xtreme.

Победите во всех трех сезонах на сложности, amateur, pro-am и pro, чтобы открыть все секретные трассы и гонщиков.

Ведите **TP** на экране ввода кодов, чтобы получить мумию-байкера с **95%** всего.

Ведите **GRINDS** на экране ввода кодов, чтобы получить всех гонщиков.

Ведите **lugnut** на экране ввода кодов, чтобы получить Франкенштейна-скейтбордиста с **95%** всего.

Ведите **dominique** на экране ввода кодов, чтобы получить скейтера с **95%** всего.

Ведите **geep** на экране ввода кодов, чтобы получить байкера с **97%** всего.

Ведите **nyub** на экране ввода кодов, чтобы получить скейтера с **97%** всего.

Ведите **bink** на экране ввода кодов, чтобы получить скейтбордиста с **97%** всего.

Ведите **redline** на экране ввода кодов, чтобы получить красную машину с **99%** всего.

Ведите **blueline** на экране ввода кодов, чтобы получить синюю машину с **99%** всего.

Ведите **whiteline** на экране ввода кодов, чтобы получить белую машину с **99%** всего. (Попробуйте все другие цвета, которые знаете, вдруг получите машину цвета берлинской лазури.)

### Rally Cross 2.

Ведите в качестве вашего имени перед гонкой, чтобы активировать следующее:

**SISAO** — трасса *Oasis* из *Rally Cross 1*.

**ELGNUJ** — трасса *Jungle* из *Rally Cross 1*.

**FOSTER** — трасса *Little Woods* (лес в общем-то).

**NIVEK** — трасса *Frozen Trail* (Альпы).

**MIT** — трасса *Dusty Road* (пустыня).

**KCIN** — трасса *Rock Creek* (снова Альпы).

**CIRE** — трасса *Dry Humps* (снова пустыня).

**BSIRHC** — трасса *Hillside*, (просто горы).

**AIRFILLED** — машины летают, как при коде **FEATHER** в *Rally Cross 1*.

**INCORPOREAL** — Проходить сквозь пропивников.

**PREVET** — открыть машины/трассы, как если бы пройти сезон **rookie**.

**PREPRO** — открыть машины/трассы, как если бы пройти сезон **veteran**.

**PREALL** — открыть все трассы и машины за исключением последних двух.

Дает также много очков, чтобы выиграть **Pro Season** и открыть доступ к последней трассе.

**LEADSHOT** — изменяет физику машин (очень похоже на код **STONE** из *Rally Cross 1*).

**MOONEY** — возврат к оригинальной физике *Rally Cross 2*.

### Big Air

#### Доступ ко всем странам.

На экране главного меню быстро наберите:

►, ▲, ►, ▲, (●), (■), (●), (■).

И в режиме **Freeride** будет открыт доступ ко всему.

#### Все секретные доски.

Ведите (быстро) один/все из представленных кодов на экране главного меню, теперь перейдите к экрану выбора досок и выберите **Pitbull** (кнопка Вправо), чтобы найти дополнительные доски.

1) <b>Big Air:</b>	►, ▲, ►, ▲, (■), (■), (●), (●)
2) <b>TD5:</b>	►, ▲, ►, ▲, (■), (■), (●), (●)
3) <b>Steve:</b>	►, ▲, ►, ▲, (■), (■), (●), (●)
4) <b>Fire:</b>	►, ▲, ►, ▲, (■), (●), (■), (●)
5) <b>Angel:</b>	►, ▲, ►, ▲, (■), (●), (●), (●)
6) <b>Accolade:</b>	►, ▲, ►, ▲, (■), (●), (●), (●)
7) <b>Jimmy:</b>	►, ▲, ►, ▲, (■), (●), (●), (●)
8) <b>John:</b>	►, ▲, ►, ▲, (●), (■), (●), (●)
9) <b>Daniel:</b>	►, ▲, ►, ▲, (●), (■), (●), (●)

#### Знаменитые сноубордисты.

Этот код позволит вам соревноваться со знаменитыми сноубордистами. Для этого быстро введите на экране главного меню один из кодов, затем одержите победу в первой гонке **World Tour**. Следующая гонка будет против знаменитого сноубордиста.

**Shawn Palmer:** (●) x8 (восемь раз).

**Mike Beallo:** (●) x6, (●) x2.

**Nicola Thost:** (●) x7, (●).

**Ian Spiro:** (●) x6, (●), (●).

**Ross Powers:** (●) x5, (●), (●) x2.

**Fabien Rohrer:** (●) x5, (●), (●), (●).

### Gex: Deep Cover Gecko

#### Выбор уровня/Кодовый экран

Ведите игру в режим паузы, зажмите (L2) и нажмите ▲, (●), ►, ▲, ▲, (●), ►, ▼. Вновь вернитесь в игру и нажмите **Select** для доступа к **Debug menu** выбора уровней и других возможностей.

#### Неуязвимость.

Ведите игру в режим паузы, зажмите (L2) и нажмите ▼, ►, ▲, ▲, (●), ►, ▼.

#### Комментарии GEX'a.

Ведите игру в режим паузы, зажмите (L2) и нажмите ▼, ►, ▲, (●), ▲, ►. Вновь вернитесь в игру и нажмите **Select**, чтобы развязать **Gex'у** языка.

### Хранилище MISSION CONTROL.

Пройдите все четыре секретных **TV** уровня (по одному в каждой из пещер), чтобы открыть хранилище **Mission Control**.

### Коды халицища.

Однажды открыв хранилище, вы всегда можете зайти и ввести следующие коды. (используйте крестовину для: ▲/▼, чтобы изменять символы; ◀/▶ чтобы двигаться по ним; нажмите (X), чтобы ввести код).

Треугольник, O, Звезда, Квадрат, Квадрат, X: Дополнительная жизнь.

Квадрат, X, O, O, Треугольник, Квадрат: 10 жизней.

Квадрат, Звезда, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Брилиант: Неуязвимость.

Квадрат, X, Треугольник, Квадрат, Звезда, Звезда: Игра за **Alfred**.

Квадрат, Брилиант, Квадрат, Квадрат, Треугольник, Брилиант: Игра за **Cuz**.

Квадрат, Звезда, Звезда, Квадрат, Треугольник, Треугольник: Игра за **Rex**.

O, Треугольник, Квадрат, Звезда, Брилиант, Звезда: Видео №1

Брилиант, Звезда, Квадрат, X, Треугольник, O: Видео №2

Квадрат, Брилиант, Треугольник, Треугольник, Звезда, Брилиант: 8 лапок.

X, Брилиант, Звезда, Треугольник, Треугольник, O: Видео № 3

Звезда, X, X, O, Квадрат, Треугольник: Все видеоролики.

Квадрат, O, O, Треугольник, X, X: Выбор уровня.

Квадрат, Треугольник, X, Звезда, Квадрат, X: комментарии **Gex'a** (нажмите **Select**).

Квадрат, Квадрат, Брилиант, O, X, X: **Cheat Menu** (нажмите **Select**).

### Sampras Extreme Tennis

#### Все корты и игроки.

Ведите **ELIBDEANPAOSAAABJGEMIAAACK-KKI** в качестве пароля в режиме **Tournament**, чтобы сделать доступными все корты и игроков, включая **Pistol Pete**.

### Assault: Retribution

#### Дополнительные возможности.

На экране с надписью: «**Press Start**» нажмите ▲, (■), (●), ▲, (■), (●), ▲ и (■) за три секунды. В меню опций возникнет ряд дополнительных функций: выбор уровней, все оружие, бесконечный боекомплект, возможность просмотра видео.

### Civilization 2.

#### Много денег.

Держа зажатым (B) наберите «**\_CasH**» в качестве названия города, когда входите в столицу Ни.

# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

**Компьютерные и видео игры  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине**

(PAL) Crash bandicoot 3 .....	\$ 35.99
(PAL) Croc .....	\$ 26.99
(PAL) Croc2 .....	\$ 35.99
(PAL) Gran Turismo .....	\$ 26.99
(PAL) MediEvil .....	\$ 18.99
(PAL) Power Boat .....	\$ 46.09
(PAL) Rally Cross .....	\$ 46.09
(PAL) Ridge Racer Type 4 .....	\$ 35.99
(PAL) Spyro the Dragon .....	\$ 35.99
(PAL) The Lost world: Jurasic park .....	\$ 35.99
(PAL) Tekken 3 .....	\$ 31.99

СКОРО

SUPER  
PRICE

NEW

**Заказ по интернету  
<http://www.e-shop.ru>**

МОСКВА e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)  
телефон: (095) 258-8627

С-ПЕТЕРБУРГ

e-mail: [eshop@litero.spb.ru](mailto:eshop@litero.spb.ru)  
телефон: (812) 311-8312

e@shop



Присылайте свои письма: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «OFFICIAL PLAYSTATION Россия» или: [opm@gameland.ru](mailto:opm@gameland.ru)

## Здравствуйте, дорогие читатели!

**Здравствуйте, дорогие читатели!** Как вам, должно быть, видно, №5 и №6 за этот год блеснули перед вами новыми двумя вариантами дизайна, утрясся из

которых последний. Надеемся, вам он пришелся по душе. Рубрика «Письма» функционирует в нормальном режиме, а потому позволим вам предложить углубиться в анализ пришедшей нам за последнее время почты. А начнем мы с одного очень и очень нео-

бывшего письма. Необычность его заключается прежде всего в том, что прислал нам его один из немногих читателей, на деле, а не на словах придерживающийся (вернее придерживающаяся) принципов покупки исключительно лицензионной продукции...

## ОРИГИНАЛЬНО!

Привет, ОР Россия!

Играю я увлекаюсь 12 лет (сначала на компьютере, теперь на приставках). Диски покупаю только лицензионные. Естественно, дома у меня златые горы не лежат, денег, как и у всех, тоже постоянно не хватает, поэтому на каждый диск коплю месяцами (чтобы купить PlayStation, пришлось продать пианино). Прошлым летом на 18-летие отец подарил мне кое-какую сумму на покупку компьютера, а тут кризис подоспел... Не раздумывая, я потратила почти все деньги на лицензионные диски, и теперь в моей коллекции уже 23 фирменных игры, среди них такие великолепные, как Resident Evil (1, 2), Gran Turismo, Tekken (2, 3), Soul Blade, Tomb Raider 2, Bushido Blade и т.д. И не надо круить пальцем у виска. Я резко отрицательно отношусь к пиратству и считаю, что уж лучше сидеть год за одной, но лицензионной игрой (бывало и такое), чем каждую неделю тратиться на очередную пару пиратских подделок. Мне как-то советовали съездить на рынок и заработать приставку, но я этого делать не собираюсь. Обидно только, что в последнее время в магазинах появляется мало новинок. Все, кто пиратскими дисками пользуется, давно уже в них отыграли, а ты тут сидишь и ждешь...

Что касается вашего журнала, то возмущение вызывает у меня «Тактика». Неужели вы думаете, будто приставочки так тупы, что не смогут самостоятельно пройти Crash Bandicoot 2, Spyro the Dragon, Nightmare Creatures или Deathtrap Dungeon? Я осилила их в прошлом году, причем без вашей помощи. Лучше печатайте прохождения действительно сложных игр, а не подобный бред.

Напоследок мне хотелось бы задать пару вопросов:  
**1.** В третьем номере вы написали, что в сентябре вышла новая версия Resident Evil. Появилась ли она в формате PAL?

**2.** Сейчас у меня отложены деньги на Metal Gear Solid. Стоит ли подождать расширенной версии MGS Integral или она выйдет только в Японии?

На этом разрешите попрощаться. Надеюсь, вы отвя-  
тите на мои вопросы.

Леонарда Ф. Город Москва

## ОРП

**Вот такое письмо. Ну что, стыдно, господа хорошие? Впрочем, думайте о проблеме пиратства сами, а мы пока разберемся с вопросами и критикой рубрики «Тактика».**

Итак, сколько можно повторять, что если прохождение игры представляет интерес для вас, это не значит, что оно представляет такую же ценность и для другого. Это у вас получилось запросто пройти какие-нибудь Nightmare Creatures, а вот у Пети Иванова и Вани Петрова, к примеру, не получилось, проблемы у них, например, в середине игры возникают, помочь нужна, совет дельный. И дело здесь совсем не в тупости. Не получается и все. Оыта не хватает, реакции, умения, что ж сразу сюда приписывать тупость. Я более чем уверен, что редкий кандидат наук способен будет осилить самую простую платформенную бродилку. И дело тут, как понимаете, совсем не в тупости.

1. **По нашим данным — да.**
2. **Даже и не знаем, что сказать. Все зависит от вашего терпения. Хватит ли у вас его на то, чтобы ждать еще несколько месяцев ту же игру с незначительными изменениями?**

Ну а вообще хочется сказать спасибо за письмо. Мало таких.

## ДЖОЙСТИК И Т.Д.

Здравствуй, уважаемая редакция моего любимого журнала «Official PlayStation» (Как я не хотел начинать с этой занудной фразы свое письмо, но

пришлось, может быть хоть теперь я получу ответ на мое очередное письмо!). Как я расхваливал свой (наш) любимый журнал в своих письмах, чуть ли ни возводил его (журнал, в смысле) в ранг божественного, подкидывал хоть и не свежие, но весьма неплохие идеи, на этот же раз хочу хоть немного, да выразить некоторое недовольство. Итак, начнем-с.

**Первое:** Дочитываю я журнал (четвертый номер) до прохождения Guardian's Crusade и начинаю читать: «Как начать игру используя карточку памяти... Не понял, я что, журналы перепутал и взял какой-то детский у своего племянки?! Ну зачем писать такую ерунду, известную любому уважающему себя игроку, и тратить на это драгоценное место на странице? Ведь такие вещи знают даже дошкольники (включая моего племянку). Ведь это же нормальный журнал, а не какое-то пособие. Куда делись те же шутки и стиль написания статей, которые я (мы, игроки-читатели) встречали в первых номерах нашего любимого журнала? Сейчас если и встретишь что-то похожее, то только в описании какой-то дохлынькой игры, не тянувшей и на шесть баллов. Конечно, поиздеваться можно, да и нужно над такими «творениями», но хотелось бы, чтобы все статьи несли хоть часть юмора, а не констатировали только факты. Ведь тогда журнал теряет свое лицо и становится каким-то занудным. Помню, когда-то во времена 1-го и чуток далее первых номеров не мог оторваться от журнала, пока не прочитывал его до конца, а потом сколько еще раз перечитывал! Теперь же могу растягивать прочтение на 3-5 заходов. Беда!!! Пршу вас, исправьте положение, не относитесь так к написанию! И не надо таких подробностей типа: «Что такое Run в какой-то ролевушке или как записать игру (если это, конечно, не такая игра, где чтобы записаться требуется комбинация кнопок покруче какой-то комбайна на 30 ударов из файтинга).»

**Второе:** Меня часто выводят из себя, что кто-то из написателей статей постоянно ругает сониковский контроллер! Ведь удобнее и красивее контроллера, на мой взгляд, я нигде не видел и не пробовал (NES, Megadrive, Saturn, Nintendo 64 и т.д.). Dreamcast овский, правда, не держал в руках, но все-таки.

Я понимаю, что некоторые разработчики не справляются со своей задачей и делают ужасное управление в некоторых играх, но в большинстве же все-таки игры с удобным управлением. Я подчастую и забываю, что у меня в руках геймпад. Да и в некоторые стратегии мне легче на контроллере, нежели на мышке. Я, например, не понимаю, как можно с удовольствием играть, например, в *Populous* на мышке. Ведь пока выберешь шаманку, клацнешь по нескольким иконкам, выберешь врага и т.д., пройдет уйма времени. На геймпаде же почти для каждой команды своя кнопка, а на мышке их только две! Я, конечно, не имею в виду, что это относится и к персоналкам, ведь на PC в одной руке мышка, а под другой клавиатура, на которой кнопок побольше, чем на десяти контроллерах. Поэтому там это удобно, ну а на соньке наоборот. Помнится, в какой-то статье читал, что на большом пальце очень часто от крестовины появляется синяк. Ну, я не знаю, как же это надо было так жать! У меня синяков никогда не было и нет. Тем более, что приставке моей уже третий годик пошел, а дуал-шок я купил где-то 6-8 месяцев назад. Кстати, о *Dual Shock* — это вообще сплошное удовольствие и лучше него, по-моему, ничего нет (по крайней мере на рынке видеоигр, к PC это не относится).

О рубрике «Письма». Если можно, то хотелось бы, чтобы рубрика стала побольше хотя бы за счет одной или двух статей. Я не прошу, чтобы она выросла до размеров, например, *Z-Zone* из «Навигатора» (по-моему, одного из конкурентов вашего братского журнала «Страна Игр»), но все же хотелось, чтобы рубрика стала хоть на листок-два больше!!! Please! Please! Please!

Ну а теперь вопросы:

1. Выйдет ли все-таки *Quake 2* на PlayStation?

2. Помнится, *Sierra* обещала перевести на PlayStation *Half-Life*, так возможно ли это и когда это будет?

3. Что-то не видать *Carmageddon 2* и *Dungeon Keeper 2*, они хоть собираются появляться или нет?

4. Помогите кто может пройти *King's Field 2* дальше, где водяной мост на озере и тетка возле закрытой двери с переключателем (напишите мой адрес, может кто-то чиркнет мне парочку строчек).

5. Не хочет ли какая-нибудь компания озвучить *Final Fantasy VIII* на русском языке (как Бука с *Heroes of Might & Magic 3* для PC)?

Вроде пока все. Только есть еще парочка просьб. Напишите мой адрес для переписки, может кто-то захочет чего написать 20-летнему геймеру со стажем около 10 лет (начал путь с 8 бит и Спектрума). Также хотелось бы увидеть хит-парад игр. Можно также хит-парад музыки в играх. Поверьте, читатели будут писать свои варианты, если вы не возьмете, к примеру, хит-парад с Интернета или еще откуда. Хотелось бы видеть имена и фамилии тех людей, которые трудились над описанием игры (с Борисом Романовым уже знаком :)). Сам я пока вариантов хит-парадов писать не буду, так как сижу на паре и затрудняюсь написать (вспомнить) музыку и

детали своих игр, но могу сказать, что за последнее время мне больше всего понравились *Legend of Legia* (прошел где-то месяц назад с рейтингом 93% и до сих пор впечатления остались). Также понравилась *Guardian's Crusade*, но не так сильно (ее прошел еще раньше, не найдя 1 Living Toy). Ну ладно, хватит выгендриваться. На прощание хочу сказать, что хотя я в этом письме немного и ругался, но все-таки я был и остаюсь большим фанатом журнала «Official PlayStation Россия» и надеюсь, что так и будет. До скорой встречи! Ваш фэн, соратник, друг *Morjik* с Украины!

**Маргошин Юрий Викторович а.к.а. Morjik.  
Город Хмельницкий, Украина.**

## OPM

Ну, начнем с критики советов по прохождению *Guardian's Crusade*. Мы не отрицаем, что, возможно, некоторые советы звучат по-детски, но, поверьте, для полноты такого мини-прохождения они были необходимы. Во-первых, просто так полагается по традиции. Во-вторых, даже такие, казалось бы, примитивные советы некоторым людям, чаще всего начинающим игрокам, иногда бывают весьма полезны. Кстати, чтобы не быть голословным по поводу каких-то абстрактных «начинающих», после разбора вашего письма, *Morjik*, мы поместим пришедшее к нам недавно послание (не в смысле, что нас посыпают, а в смысле посланное по почте) от такого только-только входящего во вкус геймера.

К вопросу о соньковском контроллере. Боюсь, что во многом вы не правы. На наш взгляд, он все-таки не самый красивый и не самый стильный, хотя это и дело вкуса. Если вы когда-нибудь увидите, к примеру, геймпад для PlayStation от Alps Interactive, то, я уверен, поймете ошибочность своего высказывания по этому поводу. Но внешний вид внешним видом, а главное совсем другое — насколько удобно пользоваться контроллером. Здесь мы наблюдаем следующую картину. Кнопки поразительно «холодны» и не отзывчивы к нажатиям, в отличие, к примеру, от геймпада для Sega Saturn. Крестовина, вместо того чтобы представлять собой единое целое, включающее в себя и промежуточные варианты нажатия, вроде вправо-вверх или влево-вниз, является как бы независимыми четырьмя кнопками. «Как бы», потому что на самом деле эти кнопочки ни что иное, как разные выпирающие части одного куска пласти массы и при правильном (точнее неправильном) нажатии, например, на кнопку «вниз» курсор на экране способен переместиться вправо. Последнее, конечно, мелочь, и не в ней проблема. Проблема в другом. Крестовина шершава и неприятна для нажатия, плохо отзывается на команды суперударов с прокрутками в файтингах, «благодаря» чему играть, к примеру, в *Street Fighter* становится подчас довольно неприятно. Вот так.

Будет ли читательский хит-парад игр в первую очередь зависит от их читательской активности. Пишите, если все пойдет хорошо, так почему бы ни помещать его рядом с хит-парадами по продажам игр в различных частях света? А вот насчет музыки из игр... Не кажется ли вам, что это уж слишком. У одного достаточно известного игрового издания есть нечто подобное, но вообще-то не кажется ли вам, что это, на самом деле, самый настоящий бред?

Теперь ответы на вопросы:

1. К сожалению, компания Activision, которая должна издавать эту игру, пока ничего толком о судьбе *Quake 2* на PlayStation не говорит. Вроде бы, как бы эта игра когда-нибудь выйдет. Последний раз обещали выпустить ее этим летом. Ждем-с.

2. Последнее время у *Sierra* было предостаточно внутренних проблем, так что вряд ли она сейчас серьезно думает над этим вопросом. Вообще же возможно все, хотя, честно говоря, шансы на выход лучшего 3D-action прошлого года на PlayStation нам представляются довольно мизерными.

3. *Carmageddon 2*, по идеи, скоро уже должен появиться на прилавках, о *Dungeon Keeper 2* что-либо говорить еще слишком рано. Но на данный момент она исчезла из списка анонсированных игр на PlayStation.

4. Мы с радостью приводим адрес Юрия:

280001 Украина, г. Хмельницкий, ул. Речная дом 82, Маргошину Юрию Викторовичу.

5. На этот счет пока не поступало никакой информации и вряд ли когда-нибудь поступит. А жаль.

А сейчас обещанное письмо от одного из немногих людей, которые не стесняются называть себя начинающими игроками.

## ПАРА ВОПРОСОВ

Здравствуйте, уважаемая редакция «Official PlayStation»!

Пишет Вам Сергей из Екатеринбурга.

Уже несколько месяцев читаю ваш прекрасный журнал, и постепенно возникло желание пообщаться. Я отношусь к начинающим геймерам, хотя мне уже 26 лет. Предвосхищая Ваш сарказм по поводу того, что, мол, «поздновато начинаете, товарищ», хочу рассказать, как я до этого докатился.

*Sony PlayStation* (далее «сонька») попала мне в руки случайно с полгода назад, и первой игрой, за которую я ничего не подозревающим и не питающим особых иллюзий молодым человеком усился, был великий и ужасный *Resident Evil 2*. Уже через несколько минут я был в полном замешательстве. Я и предположить не мог, что на какой-то детской (как

я считал) игровой приставке могут происходить такие вещи. По мере прохождения интерес и азарт все возрастал, а уровень адреналина в крови неуклонно повышался. Потом были *Gran Turismo*, *Ace Combat 2*, *Tomb Raider* и т.д. и т.п. И я, если мож но так сказать, «зафанател» от «соньки» и до сего момента благополучно нахожусь в этом состоянии.

Ну вот, с лирическим отступлением все, теперь по существу. Хотелось бы задать вам несколько вопросов и высказать некоторые пожелания. Во-первых, было до слез смотреть на то, как наш журнал мечтается в поисках своего лица, как дизайнеры экспериментируют с ним, как с подопытным кроликом. Хотя последние номера заметно похорошили, если он останется хотя бы таким, будет просто прекрасно. Неплохо было бы сделать новую рубрику для эдаких геймеров-дилетантов вроде меня, что-нибудь для начинающих, рекомендации, советы. В этом свете мой первый вопрос:

1. Существует большое количество жанров, как то: квест, **RPG**, пошаговые и **real-time** стратегии, но эти названия ни о чем мне не говорят. Объясните, пожалуйста, что скрывается за этими названиями.

2. Вы пишите, что через год-полтора появится **PlayStation 2**. Отсюда возникает опасение, а не прекратят ли разработчики создание качественных игр для первой модели?

3. Хочется узнать, что там со вторым **Quake** и когда он, наконец, выйдет, и вообще какие еще качественные игры в думовском плане существуют?

4. Будут ли продолжения таких игр, как: **MDK**, **Forsaken**, **Tomb Raider**, **Spyro the Dragon**?

С уважением,  
Сергей Желтухин. Город Екатеринбург

## ОРМ

Хотелось бы сказать, что это очень приятно, когда все больше и больше людей вливается в многомиллионную армию любителей видеоигр. Особенно же приятно, когда такие люди не стесняются того, что они новички в этом деле, и прямо задают волнующие их вопросы, а не корчат, как это часто бывает, из себя супергеймеров, ничего на самом деле не соображая в этом. И, конечно же, мы просто не можем не помочь человеку разобраться в этом сложном мире игровой продукции.

По поводу дизайна хочется сказать, что на сей раз, похоже, мы все-таки нашли оптимальный для себя и, надеемся, для наших читателей также, дизайн. Кажется, он весьма неплох...

К вопросу о новой рубрике. А стоит ли ее организовывать? Мы и так стараемся писать так, чтобы понятно все было абсолютно всем игрокам. Хотя в случаях с полными новичками, безусловно, это не проходит, но, мы уверены, после прочтения нескольких номеров нашего журнала все встанет на свои места. Впрочем,

если многие читатели с нами не согласны, прощим вас незамедлительно нам об этом сообщить. Если, на ваш взгляд, такой раздел действительно необходим, сообщите нам свои измышления по этому поводу. Не забывайте, что журнал создается для читателей, а значит они имеют полное право сообщить о том, что они хотят увидеть на его страницах.

**1. Большинству наших читателей ответ на этот вопрос прекрасно известен, но, тем не менее, мы не можем оставить без внимания просьбу Сергея, а потому вкратце расскажем ему о перечисленных им жанрах.**

**Квест** — (от англ. *Quest*) жанр чрезвычайно плохо представленный на PlayStation. Основан на решениях различных головоломок. Как пример можно привести *Myst*.

**RPG** — (расшифровывается как *Role Playing Game*) жанр игр, в котором можно выделить очень много ответвлений и вариаций, поэтому четкую формулировку дать очень сложно. Ролевые игры, в своем большинстве, обладают сильной сюжетной линией, изобилуют разговорами с различными персонажами, управляемые вами герои имеют множество характеристик, со временем приобретают опыт и умения. Примеры — *Final Fantasy*, *Alundra*.

**Стратегии** — стратегии можно разделить на **real-time**, то есть в которых действие развивается в реальном времени, и пошаговые, где ходы сменяют друг друга как в шахматах. Пример **real-time** стратегии — *Command & Conquer*, пошаговой — *Civilization*.

**2. С выходом PlayStation 2 выпуск игр для первой приставки еще какое-то время не будет прекращаться, а вот каким будет качество таких поздних продуктов, сказать сложно.**

**3. Смотри ответ в разборе предыдущего письма.**

**4. MDK 2 появится только на PC и Dreamcast, о Spyro the Dragon 2 вы уже могли прочитать в нашем журнале, продолжения Forsaken никто не объявлял, а четвертый Tomb Raider будет обязательно, когда, правда, неизвестно.**

## СОВЕТЫ МОЛОДЫМ

Здравствуй, журнал «Official PlayStation!»

Я купил пятый номер твоего журнала и обнаружил анкету. Отметив разные окошки и сделав несколько письменных пометок, захотел написать письмо. Конкретно, мне хочется пояснить ответ на вопрос «Какой раздел журнала вы хотели бы добавить?». Так вот, не долго фантазируя, я придумал такой раздел, как «Кое-что о...». В этой рубрике можно было бы рассказывать о всяких приколах, глупых и ошибках создателей игр. Я уверен, что это было бы интересно, а чтобы подкрепить написанное действием, хочу привести несколько примеров.

**Tekken 3.** Всем, кто играл в эту игру, знаком такой персонаж, как *Xiaoyu*, и большинство, наверняка, видели ее конечный мультфильм. Но... если посмотреть внимательнее, то начинает мечтать *Xiaoyu* в костюме школьницы, а избивает *Heihachi* уже в красном костюме с бантом.

**Final Fantasy VII.** О, великая игра, сколько можно петь тебе дифирамбы... впрочем речь сейчас не об этом. Так вот, последний босс в игре, как известно, *Sefer Sephiroth*. Кроме стандартного набора магий и приемов, а также незабываемой *Super Nova*, в его арсенале есть слабенькая магия *Pale Horse*, что переводится как Бледный Конь. Нет, здесь нет ошибки, не Лошадь, а именно Конь. А вот почему:

И я взглянул, и вот конь  
бледный, и на нем всадник,  
которому имя смерть...

Откровения от Иоанна Богослова  
Глава 6:8

Некоторые могут сказать, что это бред (да, да самый настоящий бред сивой кобылы — редакция), но давайте не будем спорить, а спросим у программистов, сценаристов и переводчиков, что же они имели в виду. Кстати, если не будет ответа, то можно считать это мистическим совпадением...

**Capcom.** Нет, это не название, а название компании, которая делает отличные файтинги для Sony PlayStation (и, между прочим, является родоначальником этого жанра — редакция). Так вот, если игрок попадает в таблицу рекордов, то ему предлагается написать свои инициалы. Всего три буквы из латиницы. И, конечно, всякий честный Рю-ненавистник не хочет подписываться под этим или другим героям и, пытаясь извлечь моральное наслаждение, пишет **«ASS»**. Ну, что это значит, я думаю, знают многие. А тем, кто не знает, подскажу: это часть тела, располагающаяся ниже спины. Но здесь наступает облом. Заветные буквы меняются на **«CAP»**. Что делать? Лично я рекомендую писать **«ELK»**. Перевод можно найти в словаре ;).

Вот, пожалуй, и все. Желаю, чтобы журнал выходил в сроки, в отличие от некоторых других изданий.

Ториан — *Eternal Guardian*.  
Город Северск, Томская область.

## ОРМ

Любопытно. А как вам кажется, наши дорогие читатели? Насчет нового раздела, придуманного вами, не знаем, но насчет ваших примеров можно сказать точно, что места в рубрике «Письма» они заслуживают.

Кстати, о слове **«ASS»** в Capcom'овских играх. Один известный любитель *Street Fighter*, сколько себя помнит, всегда пытался подписаться именно так (но не для глумежки, а потому что... в общем, не важно, почему), но, начиная с *«Альфы»*, обламывался. Теперь нам точно известно, почему.



**НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION**

в магазинах, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), АЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. "Юго-Западная", "Ленинский проспект"), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

namco



The King of Iron Fist Tournament 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

